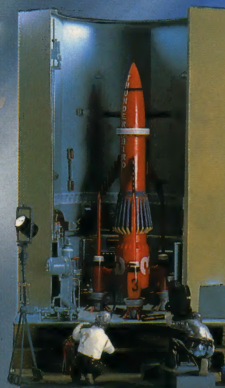
別冊
テレビランド
ホビーボーイ
●プラモ・モデルガン・ラジコン・チョロQ・電子ゲーム・マイコン…大集合!!
DIORAMA
FIGURE
©日本サンライズ・創通エージェンシー・東宝・東宝映像・東北新社
GAME
Mr. Do!
Pachinko GAME
GUN
HOBBY BOY
MECHANIC
ホビー・ビッグ
プレゼントつき!!
Vol.1
徳間書店
定価480円

空気を切り裂く
そのスピード、時速25km/h以上。スケール換算すると、なんとマッハ1.3。
そんな迫力あるスピードが体験できるターボマグナムが生まれた。
新しく開発した超小型モーターと超小型ニッカド電池の採用で、
遊びの世界を限りなく広げてくれる。
しかも、20秒の充電でOK。
さあ、キミはこのスピードをどう生かすか！
●ボディは着脱交換が可能。
シティターボとワーゲンバハの2種類があります。
TURBO MAGNUM
CHAMPION
Valvoline
Esso
好評発売中
スケールスピード
マッハ1.3の衝撃。
ターボ マグナム
TURBO MAGNUM®
TURBO MAGNUM
UM-2 BATTERY QUICK ENERGY CHARGER
1,980円
TAKARA
〈セット内容〉●基本シャーシ●クイックチャージャー●交換ボディ2車種●ドレスアップシール

KING GHIDRA VS GODZILLA

ジオラマ製作／山田卓司　写真／青木雅夫

KING GHIDRA VS GODZILLA 製作ポイント

製作／山田卓司

キングギドラ

速水仁司氏製作のガレージキットをディテールアップした。翼の骨はプラ棒を使うとらくだが、おれやすいので注意すること。翼の先のカギ状部分はエポキシパテで作る。尾の先もエポキシパテをうすくのばしたものを使って表現してやるとよい。

足は強度に不安があるので、アルミ棒を入れて補強してやるとよいだろう。首を接着する角度は少しだけ変えてみた。顔のトゲはプラ棒から、背ビレとツノはエポキシパテで作った物だ。

パーツのツギメのウロコには気を使ってやること。

ラッカー系ゴールドを全体に吹いて、エナメル系の黒＋茶をぬったあと、エナメルシンナーでふき取って仕上げる。

ゴジラ

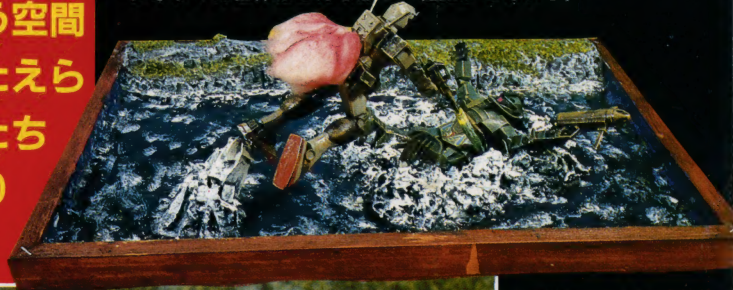
ゴジラは自作した物だ。まずは資料となる写真をできるだけたくさん集めよう。

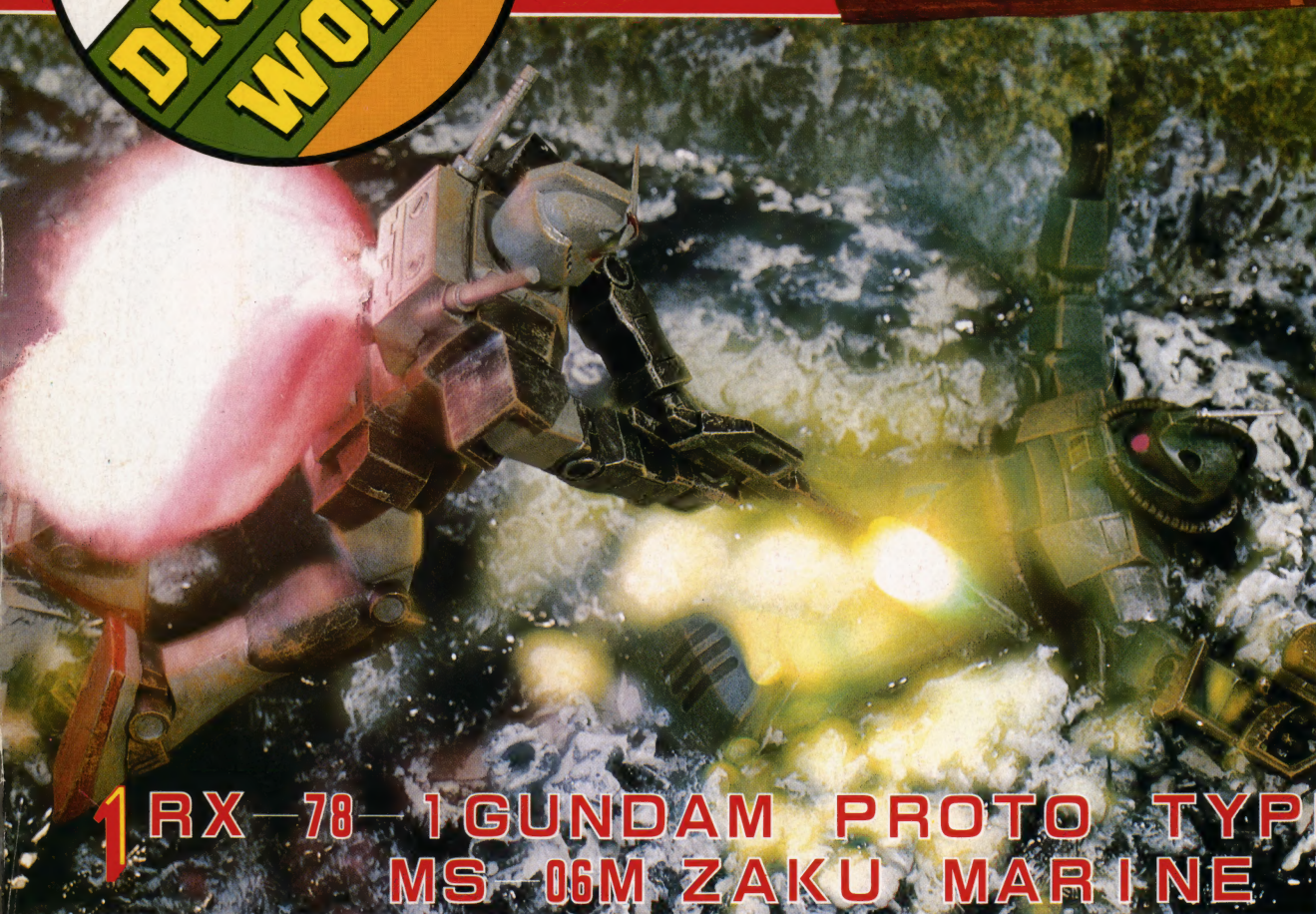
アルミ線の骨に麻ひもをまきつけて、ポリエステル樹脂にひたしたペーパータオルを全体にはりつけて、肉づけをしてやる。

その上からエポキシパテをつけて表面ディテールを造形していくのだ。写真をよく見て、ゴジラの体の表面の感じを忠実に再現してやろう。

まず全体にラッカー系のダークグレーを吹いて、そのあとエナメル系のグリーン、グレー、タン、ブラックで調子をつけてやる。

★ジオラマという空間の中で、命をあたえられた鋼鉄の戦士たちが激しくぶつかりあう!!

ジオラマの全体はこんな感じに仕上がっている。

ガンダムはバーニアを吹かし飛び上がり、ビームライフルを撃った。ビームライフルの一撃は水中用ザクを水面にたたきつけた。(製作記事は58ページ)

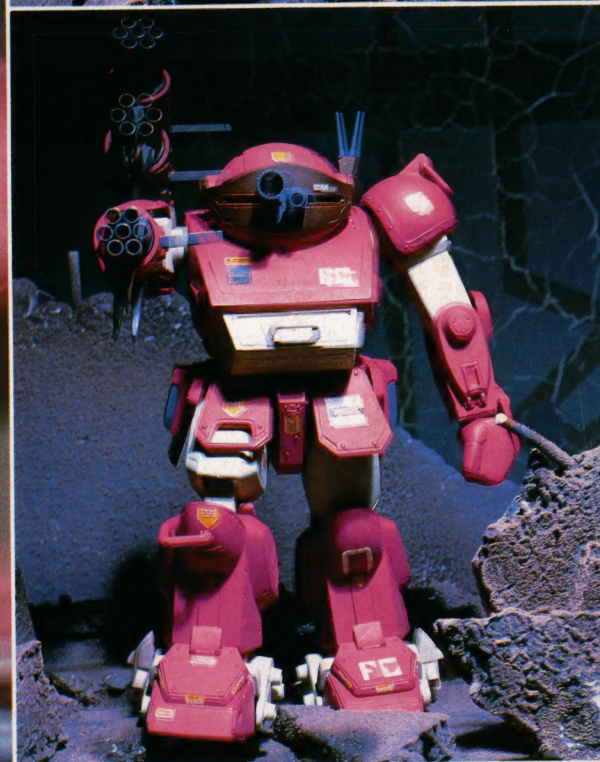
ジオラマ製作/小沢幸市 ジオラマ設定/佐藤芳弘 写真/高田 泉

1 RX—78—1GUNDAM PROTO TYPE VS MS—06M ZAKU MARINE TYPE

2 RGC—80 GMCANNON SNOW TYPE

北アメリカ戦線で戦うジムキャノン冬期タイプ! ブリザードの中で、ジオン軍と激突する!(製作記事は59ページ)

ジオラマ製作/草刈健一 写真/高瀬ゆうじ

キリコとファンタムレディの対決！ ブルーティッシュドッグのガトリングガンがスコープドッグに向ってふりおろされた!!（製作記事は58ページ）

ジオラマ製作・写真／高瀬ゆうじ

SF ACTION
DIORAMA
WORLD
3
ATM09-ST SC
vsATM09-GC

4 AURA BATTLER DUNBINE VS DRUMLO

オーラバトラーの激しい戦闘！ オーラの光が闇を切りさき、火花をちらす。 ダンバインとドラムロのパワフルな戦いのジオラマだ。（製作記事は60ページ）

ジオラマ製作／吉田祐一 写真／石川泰士

森を突っ切って、水面上に飛び出したダンバインとドラムロ！ コンバータが発光する。

5 ORGUSS 4TYPE

ガウォーク・フライヤー・タンク・オーガロイドの4タイプに、それぞれの変形の中間形態をくわえ、オーガスの変型パターンを再現してみた。（製作記事は61ページ）

ジオラマ製作／美能幸三　写真／高瀬ゆうじ

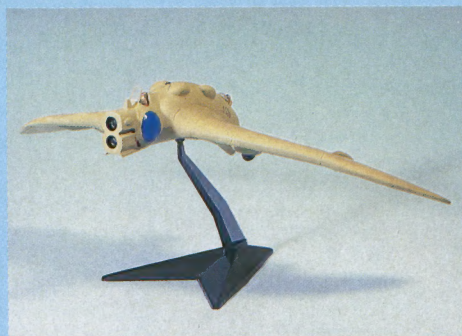
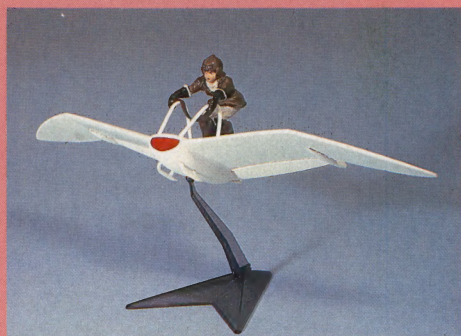
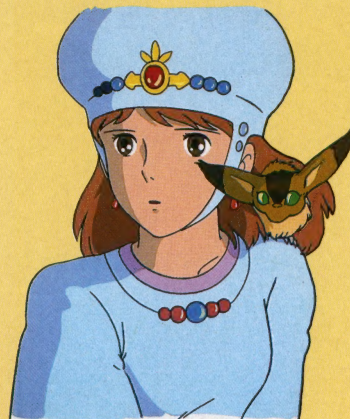
6 REGULT LIGHT MISSILE CARRIER

ピタバン・シリーズのミサイルポッド・リガードを3機使用した、スピード感あふれるジオラマだ。海面上をものすごいスピードで突進する感じがよい。（製作記事は60ページ）

ジオラマ製作／森　王　写真／青木雅夫

とにかくスゴイ迫力！　アニメの場面を思い出してしまうのだ。

特報「風の谷のナウシカ」スケールモデルで登場！

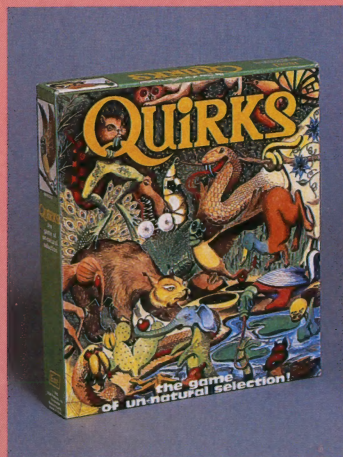
「カイにのるナウシカ」
1/20
（予）¥400

「ガンシップ」
1/72
（予）¥600

「メーヴェに乗るナウシカ」
1/20
（予）¥600

TSUKUDA HOBBY SIMULATION GAME SERIES

新発売

聖戦士ダンバイン第２弾
「ウイングキャリバー」
バイストンウェルでのオーラバトラー、ウイングキャリバー、オーラボム等のオーラメカの闘いをリアルに再現。
¥3,500

新発売

超時空要塞マクロス第３弾
「スペースフォールド」
マクロスにおける戦闘をストーリーにそって戦略級ゲームとして再現。
¥3,500

新発売

イオン提携第１作
「クァークス」
生物の進化と環境への適応と食物連鎖を扱ったゲーム。
¥3,500

企画進行中

（仮）**「モビルスーツ」** 12月末 予¥4,000
機動戦士ガンダムにおける地上でのモビルスーツ同士の戦闘を扱ったゲーム。

（仮）**「オーガス」** 12月末 予¥3,500
超時空世紀オーガスにおける戦闘を再現！

〒111 東京・台東・元浅草3-1-3 03(843)1130

あにめぇしょん ぎゃるず ふぃぎゅあ
ANIMATION GALS FIGURE
アニメに登場するかわい子ちゃんギャル。このかわい子ちゃんギャルを自分の手で作ってしまうのだ。でも市販キットだけじゃ、ものたりない。そこで市販キットを改造して、あこがれの美少女をきみのものに!!　(製作記事は62ページ)
製作／川守田游　写真／青木雅夫
1/12早瀬未沙。
設定資料をもとに改造した。
新番組「巨神ゴーグ」のドリス・ウエイブ。ハイスクールラムちゃんをベースに改造。
左が未改造の1/12リンミンメイ。
1/12リンミンメイ。「マクロス」第8話・第9話のチャイナドレス姿に改造。
©毎日放送・ビックウエスト、高橋留美子／小学館・キティフィルム・フジテレビ、葦プロ、日本サンライズ
LYNN
MI
1/12魔法のプリンセス・ミンキーモモ。改造はしていない。
目はデカールではなく手がき。
ハイスクールラムちゃん。
MINKY MOMO
改造ミンメイの横姿。
色っぽい改造ミンメイの後姿。
ラムちゃんフィギュアを改造して、いろんなギャルをたくさん、たくさん作ってみよう。きみのこのみのタイプの女の子に仕上げてあげよう！　協力／つばさ模型　写真／青木雅夫
製作／宮塚和吉
製作／宮塚和吉
夜会服風に改造。製作／島田英次
ミニスカートの女の子！
製作／島田英次
リン・ミンメイ風チャイナドレスに改造。
飛行機を持たせてみた。製作／雲雀敬一
製作／島田英次
外国コミックスのバンピレラに改造。
製作／雲雀敬一
19

SF MECHANIC SPECIAL

MS-07H-4GOUF FLYING TEST TYPE

肩と脚部スカートに改造をくわえたグフ飛行試験型。（製作記事は63ページ）

製作／石原宏昭　写真／青木雅夫

MS-06R ZAKU II ジョニーライデン少佐機

製作／石原宏昭
写真／青木雅夫

1/100ザクII改造のジョニーライデン少佐機だ。スケールも大きいので、かなりの迫力なのだ。コイルスプリングの動力パイプがリアル。（製作記事は63ページ）

MS-06V-6 ZAKU TANK

1/144ザクタンクを改造した、ザクタンクマニュピレーターだ。ボールのマニュピレーターを流用。（製作記事63ページ）

製作／石原宏昭
写真／青木雅夫

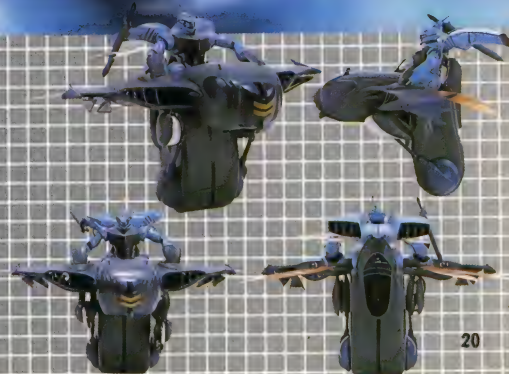
WING CALIVER

製作／草刈健一　写真／高瀬ゆうじ・青木雅夫

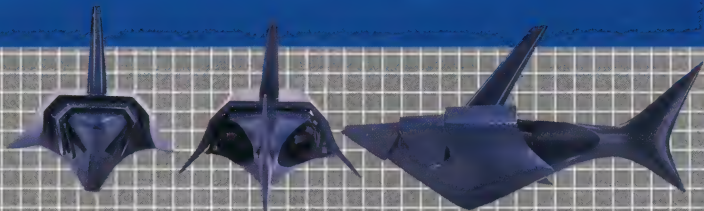
設定資料にもとづいて忠実に再現した。フルスクラッチのフォウだ。前後左右どこから見ても完べきなフォルム。（製作記事は64ページ）

QUEADOL-MAGDOMILLA XXVII

製作／森　王　写真／青木雅夫

バルサ材によるフルスクラッチのカムジン艦だ。光学繊維で各部が発光。（製作記事は65ページ）

BLUE CITY PTERASUPIS

製作／草刈健一　写真／高瀬ゆうじ・青木雅夫

星野之宣の漫画「ブルーシティ」のフルスクラッチ潜水艦。（製作記事は67ページ）

PULSAR-EXA SPECIAL

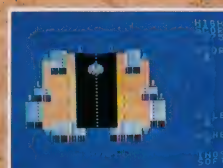
製作／久住辰夫　写真／青木雅夫

パルサーをオープンカーに改造!!（製作記事は66ページ）

THREE DIMENSIONIZED GAME

製作／楠本裕樹　写真／石川泰士

オリジナル設定によるハード感覚のＳＦメカ・モデル。３Ｄモデルとマイコンゲームのドッキングで新しい世界が広がる。（製作記事は68ページ）

左は設定をゲーム化したものだ!!

THUNDERBIRD MECHANIC SELECTION

プールがスライドし、ランチベイが現われる。

サンダーバード1号ランチベイ

トレーシー・アイランドの、サンダーバード1号のランチベイ。プールがスライドしてランチベイが現われる。（サンダーバード製作記事は70ページ）

製作／吉田祐一　写真／石川泰士

サンダーバード2号発進!!

同じくトレーシー・アイランド、サンダーバード2号格納庫と、発進台のジオラマだ。

製作／小沢幸市　写真／石川泰士

SF MECHANIC SPECIAL

サンダーバード3号ランチベイ

製作／山田輝穂　写真／石川泰士

水中を進むサンダーバード4号のジオラマ。

製作／小沢幸市　写真／高瀬ゆうじ

2号のコンテナメカ、磁力けん引車のミニジオラマだ。

製作／小沢幸市　写真／石川泰士

同じくジェットモグラのミニジオラマ。

これはジェットブルドーザー。やはりコンテナメカだ。

Xカーだ。サンダーバード2号のコンテナで運ばれるのだ。

ランチベイ内でスタンバイするサンダーバード3号のジオラマ。3号は各部をディテールアップしてある。

ペネロープ号

製作／石原宏昭　写真／青木雅夫

キットをディテールアップ。写真のように内部もしっかりと新しく作ってある。

サンダーバード　ゼロ・エックス号

製作／山田輝穂　写真／石川泰士

キットのゼロ・エックス号に徹底的に手を入れて、ディテールアップして、TVそのままに再現してあるのだ。

N GAUGE

Nゲージ

都市型レイアウトに挑戦!!

高架をかける新幹線、通勤電車を追いぬくブルートレイン、すれちがう貨物列車。大都市の活気あふれるNゲージ大型レイアウトだ。

このレイアウトに使ったNゲージ車両は、新幹線200系電車、165系急行形電車、485系特急形電車、201系通勤形電車、185系特急形電車、24系25形特急形寝台客車（ブルートレイン）、ＥＦ65－1000、ＥＦ66、ＥＦ58、ＥＨ10、ＥＦ57、ＤＤ13(以上ＫＡＴＯ製品)

1日の勤めを終えた165系急行電車。反対ホームに入線する特急「富士」。

103系にかわって、新しく通勤・通学の足となる201系電車。トラス橋を行くのは貨物専用のＥＦ66。

協力・関水金属

電車区には色とりどりの車両がならんでいる。

快走する185系特急「踊り子」号。新しいタイプの特急電車だ。

485系特急電車とすれちがう24系25形ブルートレイン。新幹線も高架を走る。

東北・上越新幹線に使われている200系電車。

ベースの大きさは900×1800(ミリ)、高架のある変形8の字エンドレスだ。

ホームで発車をまつ24系25形ブルートレイン。先頭はもちろんEF65-1000だ。

新旧の電気機関車が勢ぞろいした機関区。

製作／浅間 遙　写真／青木雅夫

オプションパーツの室内灯をとりつければ、夜行列車の運転も楽しめる。

METAL FIGURE

欧米では15世紀ごろから作られ、長い歴史を持っているメタルフィギュア。その中で大きなジャンルの1つとなっているファンタジーを取り上げてみた。

製作／吉田祐一　写真／青木雅夫

身長は54ミリ。フェニックス製のアトランチスシリーズの2体と、ボリスのイラストを元にして製作されたガレージキット（どちらもアメリカ製）2体を組み合わせて、シャドーボックスにチャレンジ。女王の前で死闘をくり広げる戦士。

⬇砂の女王専用サンドヨット。必死の戦いをくり広げる近衛兵、女王の運命やいかに!?　といった感じなんだけど、女王以外はエアフィックス社のプラ製フィギュア。

ボリスのフィギュアセット。

➡ボックスの内側から、スポットによりフィギュアを照らしている。

➡フェニックス製80ミリフィギュアを使用。自分自身のイマジネーションの押しつけといったジオラマになってしまったが、どうだろうか!?　草はドライフラワー、岩はコルクをけずって製作。地面はミラコン。

草原を吹く風を表現したかったがどうかな!?

➡アトランチスシリーズ54ミリ、女戦士。

➡フェニックス製80ミリフィギュア、女王コブラ。うすでの服がミソ!?

⬆十月の風

最新ホビーカタログ

人気商品にくわえ、新発売されたプラモ＆オモチャをここに大紹介!!

バンダイ

●ラウンド・バーニアン・ディルファム
1/100スケール、(予)1,000円。1/144スケール、(予)400円。

●ラウンド・バーニアン・ネオファム
バイファムと同じように各関節が可動。1/100スケール、(予)1,000円。1/144スケール、(予)400円。

●ラウンド・バーニアン・バイファム
丸みをおびたラインが特徴。各関節可動で、1/100と1/144スケールがある。それぞれ1,000円と(予)400円。

●ウェア・パペット・オールオーバー
1/100スケール(予)1,000円、1/144スケール(予)400円の2種を発売。

●戦闘ロボット・ウグ
1/100、1/144の2種類。(予)1,000円と(予)400円。

●戦闘ロボット・バザム

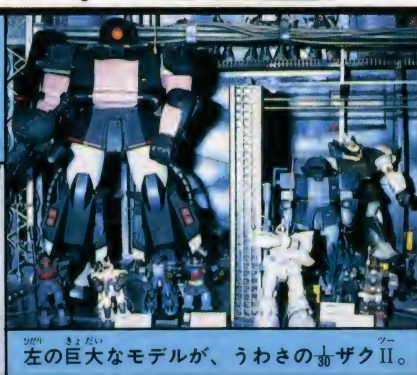
●戦闘ロボット・ジャーゴ
1/100と1/144スケールの2種。それぞれ(予)1,000円と(予)400円。

●ウェア・パペット・トゥインクルヘッド
宇宙用装甲スーツ。1/20スケール、(予)400円。

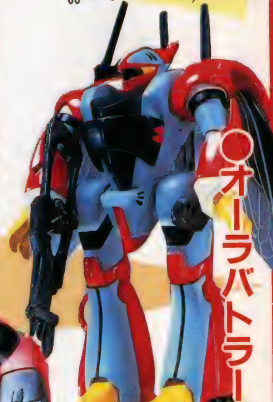
RVを小型にしたような宇宙服。1/20スケール、(予)400円。

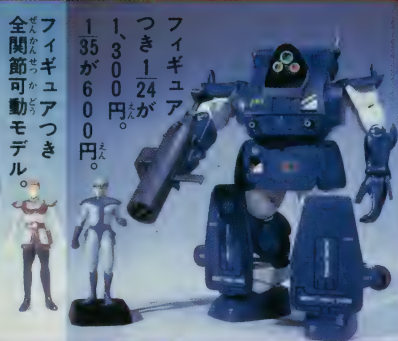
さる10月19、20日に都立産業貿易センターで開かれた全日本プラモ見本市の展示品を紹介。

ゴジラ、ウルトラマンシリーズなどの、なつかしき怪獣プラモのサンプル。

地上のビル街に出現したオーラ・バトラー群。聖戦士ダンバインの見本。

左の巨大なモデルが、うわさの1/30ザクII。

バンダイ 銀河漂流バイファムのラウンド・バーニアンとウエア・パペットのプラモ見本。

●ザクキャノン
ザクに、180ミリキャノン砲を搭載したもの。1/100、(予)1,000円。1/144、500円の2種。
●プロトタイプドム
1/100(予)1,000円。1/144、600円。
●局地戦闘ドム
プロトタイプのドムを局地戦闘用に改造したタイプ。1/100 1,000円。1/144、(予)600円。
MS-06R
シン・マツナガ大尉機。1/100スケール 1,000円。
1/60スケール 2,500円。
1/30スケール 10,000円。
●ガンダムフルアーマータイプ
RX-78ガンダムの装甲や武装をよりいっそう強化したタイプ。1/60スケール 2,200円。
●ザクII
脚部のデザインが特徴。ジョニーライデン少佐機。1/60スケール(予)2,500円。
●オーラバトラービアレス
クの国のオーラ・バトラー。価格未定。
●オーラバトラーダンバイン
1/24(予)3,000円。1/48(予)800円。1/72、500円。
●オーラバトラードラムロ
1/48スケールが追加される(予)1,000円。
●オーラバトラービルバイン
1/48スケールと、1/72スケールが発売される。(予)1,000円、(予)600円。
●オーラバトラーレプラカーン
ショットが開発したオーラ・バトラー。スケール、価格は未定。
●オーラバトラーボチューン
ラウの国のオーラ・バトラー。価格未定。
●オーラバトラービランビー
1/48が(予)1,000円、1/72が500円の2種。
●ガラモン
全身にあるトゲトゲまで精密に再現。1/350、(予)400円。
●ゴジラ
こまかい所まで本物ゴジラとそっくりに再現されている。1/350スケール。(予)700円。
●ゴモラ
熱帯で発見された古代の怪獣。1/350スケールで(予)400円。
●バルタン星人
ウルトラマン最大のライバルだった。1/350(予)400円。
●ウルトラマン
スペシウム光線ポーズのウルトラマン。1/350、(予)300円。
●メカゴジラ
リベットまでそっくり。1/350スケール(予)700円。
●ペギラ
実によく再現されたモデルだ。1/350(予)400円。
バンダイ
ナガノ ゼンマイ動力で走行する小さなオモチャが、いっぱい展示されていた。
河合商会 ジオラマなどに使う情景モデルパーツシリーズが展示されていた。
ミツワ 河をわたるジープとたくさんの戦車のジオラマが展示された。
タカラ 装甲機兵ボトムズ P.S を発見したキリコのジオラマ。
多数のアーマードトルーパーたち。
©日本サンライズ 創通エージェンシー
©日本サンライズ 創通エージェンシー
©東宝 東宝映像 円谷プロ

最新ポピーカタログ

●SAK $\frac{1}{35}$ スタンディングトータス

フィギュアつき全関節可動モデル。$\frac{1}{35}$スケール。600円。

●SAK $\frac{1}{24}$ スナッピングタートル

フィギュアつき $\frac{1}{24}$が1,300円。$\frac{1}{35}$が600円。

●SAK $\frac{1}{24}$ $\frac{1}{35}$ マーシィドッグ

全関節可動。$\frac{1}{24}$スケール1,400円。$\frac{1}{35}$スケール、600円の2種。

●SAK $\frac{1}{35}$ ベルゼルガ

フィギュアつき。$\frac{1}{35}$ 600円。

●ジョイントモデル $\frac{1}{35}$ スナッピングタートルスペースアサルト

イプシロンのフィギュアつき。$\frac{1}{35}$スケール、2,300円。

●ジョイントモデル $\frac{1}{35}$ スコープドッグレッドショルダー

スコープドッグ完全武装型。$\frac{1}{35}$スケール、2,300円。

●DM $\frac{1}{24}$ ブルーティッシュドッグ

降着ポーズに変形ができる。フィギュアつき。$\frac{1}{24}$スケール、3,500円。

●SAK $\frac{1}{35}$ ダイビングビートル

タカラ　フィギュアつき。$\frac{1}{35}$ 600円。

●SAK $\frac{1}{24}$ ラウンドムーバータイプスコープドッグ

各関節が可動でき、こまかい所までよく再現されている。フィギュアつき。$\frac{1}{24}$スケール、1,400円。

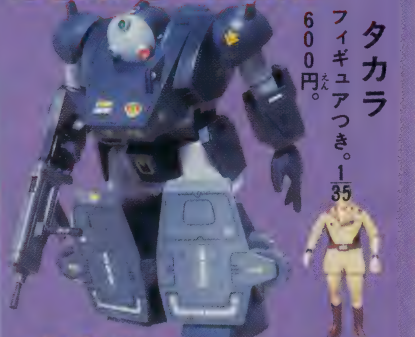
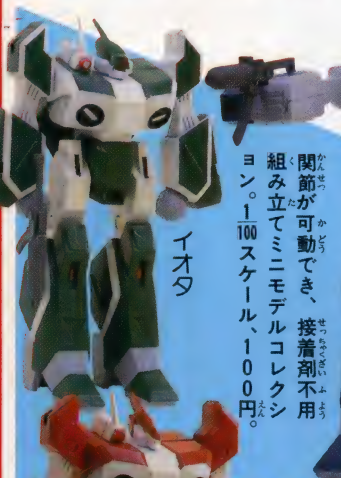
●レギオスアーモソルジャー

イオタ　エータ

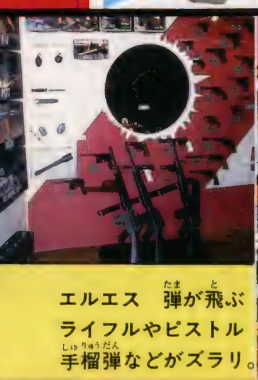
関節が可動でき、接着剤不用組み立てミニモデルコレクション。$\frac{1}{100}$スケール、100円。

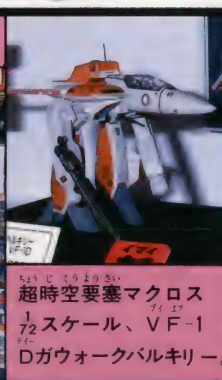
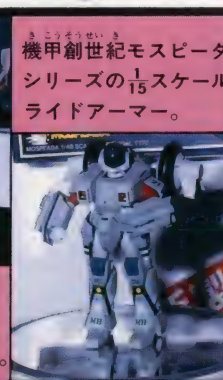
●レギオスアーモファイター

エータ　イオタ　ゼータ

接着剤が不用の組み立てミニモデルフレクション。3種類とも$\frac{1}{100}$スケールで、1こ100円。

●レギオスアーモダイバー

かわいいミニモデル。$\frac{1}{100}$スケール、100円。

ゼータ　ゼータ　イオタ　エータ　エルエス

エルエス　弾が飛ぶライフルやピストル手榴弾などがズラリ。

ロボダッチシリーズ大集合なのだ。

超時空要塞マクロス $\frac{1}{72}$スケール、VF-1Dガウォークバルキリー。

機甲創世紀モスピーダシリーズの$\frac{1}{15}$スケールライドアーマー。

イマイ　超時空世紀オーガスの $\frac{1}{38}$スケールオーガス可変タイプ。

ユニオン　ジオラマ用のレンガと作って飛ばせるプレーン。

●スーパーバルキリー

ブースターつきのファイタータイプ。1/72、800円。

●スーパーバトロイドバルキリー

大気圏外専用ブースター装着型バトロイド。1/100、400円。

●クァドラン・ロー

各部関節が可動。ミリア人形つき。500円。

●ライドアーマー(スティック)

各部関節が可動できる。1/15スケール500円。

●アーモソルジャー　レギオス(エータ)

各関節可動　1/72、300円。

●マクロスファクトリー

作業車両、フィギュアつき。1/100、1、500円。

●ケル・カリア

アンテナが可動。1/120、300円。

イマイ

●アーモファイターイオタ

レギオスのファイタータイプ。ほかにエータもある。1/72 300円。

●アーモファイターゼータ

●可変バルキリー

ファイターからバトロイドへ可変でき、車輪の収納もできる。1/72スケール、1、500円。

VF−1D複座タイプが追加され、全6種が出そろった。

●可変オーガス

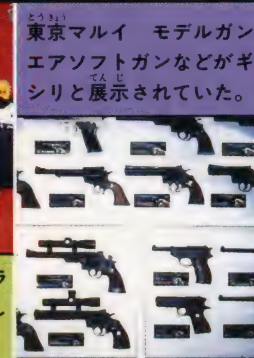
オーガロイドからフライヤーまで4タイプに可変できる。1/38、800円。

アリイ　マクロスのバルキリーシリーズ、デストロイド、ゼントラポッド群、オーガスのドリファンド、デバイスなどがズラリ。でも、ミンメイとミサのポスターもいいね♡

学研　機甲創世記モスピーダシリーズのアーモソルジャーとライドアーマー。

長岡秀星氏による歩行メカ。

ニットー　横山宏氏デザインのオリジナル。

●ライドアーマー 学研
スティック用
ヘルメットを上げると顔。1/12 1,000円。
レイ用
●アーモソルジャー
タイヤが可動 1/12、1,000円。
ゼータ01
エータ01
3種類とも各部関節可動で、こまかいディティールまで実によく再現されている。1/48スケール、1,000円。
イオタ01
●VV-54ARムゲンキャリバー
各部関節可動の精密再現リアルプラモだ。1/72、300円。
●PA-58Nハーク
関節可動、1/24スケール、300円。
●VH-64MRオベロンガゼット
関節が可動する。1/100、300円。
●PA-36HD-Rノーブレーザー
1/24 400円。
●VV-54Aキャリバー
関節部分が可動、スケール、300円。1/72
●VT-61LCボナパルトタルカス
●イデルマヤール
重量感あふれるキット。1/100、400円。
1/100スケール、400円。
1/24の精密モデル。300円。
●PA-58Nハークソバット
●PA-36HD-R6ノーブキャノン
1/24スケールモデル。400円。
●アロマハーバラ
関節可動の1/72スケール。400円。
グンゼ
●カイとナウシカ
カイにまたがるナウシカのキット。1/20スケール、(予)300円。
●風の谷のガンシップ
アニメージュファン待望の"風の谷のナウシカ"がついにキット化された!! ガンシップ。1/72スケール、(予)500円。
メーヴェに乗るナウシカのモデル。1/20スケール、(予)500円。12月中旬発売!!
●メーヴェとナウシカ
ツクダホビー
タミヤ モーターバイクのプラモや新しく登場した自動車のプラモが、数多く展示されていた。
ニチモ ニューカーのプラモがいっぱい。ちょっとしたモーターショーだ。
東京マルイ モデルガンやエアソフトガンなどがギッシリと展示されていた。
アオシマ 西部警察大門軍団、カーチェイスシーンのジオラマを展示!!
ハセガワ 世界各国の戦闘機が集まった、航空ショーのジオラマ。

●ガウォーク・ナイキック

オーガスと同じようにバトルフォーム、ガウォークフォーム、フライトフォームと3タイプに完全変型できる。(予)3,980円

●ドリファンド・オーガス

オーガス・オーガロイドから、ガウォーク、フライヤー、タンクへと、アニメと同じように完全変型するぞ。(予)3,980円

●スーパーバルキリー

ミサイルポッドつき大気圏外専用ブースターが出る。(予)1,500円

●$\frac{1}{60}$オーガスコレクション

オーガス、ナイキックのほか、イシュキック、モラーバ、イシュフォーンなど8種類が発売される。(予)1,950〜1,350円

マーク

●オーガス・オーガロイド

ミニタイプのオーガス。4タイプに可変できる。680円

●バルキリーシリーズ

ちっちゃな変型タイプ5種。680円

●合金カーロボ

自動車から、機動ロボへ変型する。このほかにランドクルーザーやタウンエースなどもある。580円

●バルキリー

ミニタイプの完全変形バルキリー。VF−1J、A、Sなど、5タイプ。1,950円

$\frac{1}{55}$スケール完全変型バルキリー5タイプ、3,980円。アーマードバルキリー、4,980円。装甲システムは別売りもされている。1,480円

タカトクトイス

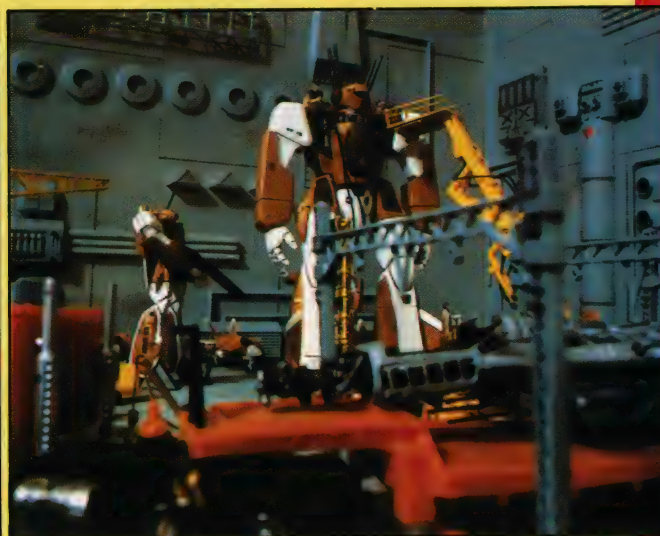
最新ホビーカタログ
ラジオコントロールであるくゴジラ。3,980円
●キャラコンゴジラ
各関節が可動できるゴジラのお人形。950円と1,600円。
●ゴジラ
●マシンロボ
マシンロボシリーズの新製品、ジープロボ、2階だてバスロボ、清掃車ロボの3種類が発売。600円
●リアルホビー
マニアに人気のリアルホビーシリーズ。このバルタン星人も、こまかい所まで忠実にできている。3,800円
センサーにより音や光を感知して動く方向が変る。3,000円
本物そっくりのスケール感と重量感の大魔神。2,800円
●センサ・コロロボ
●Nゲージ
フランスの国鉄列車。基本6両編成で12,000円、増結4両で5,200円
C57とC57山口タイプ。両方ともライトが点灯できる。7,500円。山口タイプは集煙装置がついて8,500円
関水金属
DE10と12系急行形客車。DE10はライトがついて3,900円。12系は1,200円～1,400円。
とってもリアルなゴジラ。㊀6,000円
ウルトラマンもそっくりだ。3,800円
ガメラもリアル。4,000円
バンダイ

第3回アニメ&SFモデル・フォト・コンテスト速報!!

アニメージュの発表前に応募作品を少しだけ紹介しよう!!

「秋」 松下和生 19才 肉丸と魔子ちゃん。

「朝日の咆哮」 上松辰巳 23才 高荷義之先生のイラストにヒントをえてジオラマ化。

「愛は流れる」 山本正宣 16才 フィギュアはセイラマス、ブライトノア改造。

「イン・プロメテュースⅠ」 野島まさと 20才 地球帰還前のマクロスにおける、プロメテュース内の整備風景。

「白いワニ」 重野実 31才。

「風の谷のナウシカ」 大沢隆久 22才

「戦士の休息」 小金丸隆 18才 「風の谷のナウシカ」より。タミヤ$\frac{1}{35}$ミリタリーシリーズを使用。

「強化外骨格」 村上公三 21才

「旧式陸戦用レーザーガン」　山口敦　14才　パテ、プラ板、プラ棒、流用パーツによるスクラッチ。

「コズミック　ケンタウロス」(右)　「城をめざして」(下)大上敦志　23才。

「戦いの前夜」　和田剛　12才　主砲を上下可動にして、所所にジャンクパーツやコードをつけてある。

「出撃」　生島融　13才　ダンバインとボゾンの出撃シーン。

「MEETING」　小森喜義　20才　フル・スクラッチ。

「ロストワールド83」　岩沙昌則　26才　夜間飛行中のプテラノドンの様子をジオラマ化。

「スクープ！　ルパンのオモチャは新兵器だった!!」　中村行伸　20才

タカトクトイス
〒111 東京都台東区蔵前3-20-2

◎使用した写真は、一部商品とは異なる場合があります。
超時空世紀オーガスはTBS系全国ネットで日曜昼2時から放映中。

おもしろ電子ゲーム必勝法大作戦

電子ゲームはやっぱりおもしろいと再認識させられた4つのゲームを大紹介!!

電子ゲームにあきちゃったきみも、この4つの電子ゲームには注目ものだ!!

LET'S CHALLENGE!

No.1 やみつきになりそうなおもしろさ!!

パチンコゲーム(カシオ) 定価5,500円

パチンコっていうゲームは、おとなしかできないというのは、なんとなく不公平だと思っていたら、ついに出ました!! 電子ゲームできみもパチンコを楽しめちゃう。やみつきになることうけ合いだ。

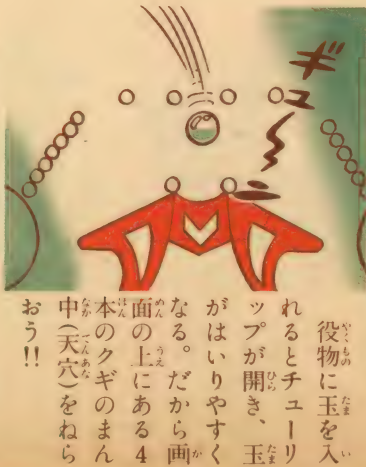
玉を穴に1発入れると、手持ちの玉が15発ふえる。花の形をしたチューリップに玉がはいれば、チューリップが開いて玉がはいりやすくなる。どんどん玉を入れて、打ちどめすれば、もう気分は最高だ!!

❶タイミングよく玉を飛ばそう!!

ゲームのスイッチを入れて、画面の右下のボタンを押してはなすと玉が出るぞ。押す時間を長くすれば、玉のいきおいも強くなる。同じ間かくで押すのがコツだ!!

❷100種類の台に挑戦できるぞ!!

玉を打ちどめにすると、1パターンクリアーだ。パターンが変わると画面の中央にある役物やチューリップの数が変わるぞ。10レベルで10パターン、台の種類は100だ。

❸ねらいは中央の天穴にしぼれ!!

役物に玉を入れるとチューリップが開き、玉がはいりやすくなる。だから画面の上にある4本のクギのまん中(天穴)をねらおう!!

❹こうして打ちどめにしよう!!

玉をどんどん出して持ち玉が(レベル数+1)×200+50発になるか、(レベル数+1)×400発以上の玉が出ると打ちどめだ。

❺50発の持ち玉から始まるぞ!!

最初の持ち玉は50発。打ちどめにしてパターンが変わると、また50発から始めるのだ。レベルが上がると、むずかしくなるぞ。

このスリルがたまらないのです!!

No.2 ミスターDo（トミー）
定価6、300円

マルチカラー画面のすごいやつ。スピーディーな動き、スリリングな展開。思わず手に汗をにぎってしまうゲームなのだ。
ミスターDoを動かして、迷路の中のチェリーやケーキを食べ、リンゴやパワーボールでモンスターをやっつけて得点だ。迷路の形をよくおぼえて、うまく壁をこわして、高得点をねらっちゃえ!!

① モンスターをよけチェリーを食べろ

ミスターDoを動かして、チェリーの左右どちらかに行こう。そして、チェリーのある方向にコントロールボタンを押せば、チエリーを食べられて、300点の得点だ。チェリーは1つのパターンで10こ出てくるぞ。

② リンゴとパワーボールでやっつけろ!!

ゲームを始めると、モンスターが2ひき出てくる。これをやっつけると1000点だ。パワーボールを投げてやっつけよう。リンゴを落としてもやっつけられるぞ。1このリンゴでまとめて2ひき以上やっつけると高得点だ。

③ ケーキを食べてボーナス得点!!

画面の左上のモンスターが出る所に、時々、ケーキが現われる。これを食べるとボーナス得点がもらえるけど、エキストラモンスターが出てくるんだ。

④ エキストラモンスターをやっつけろ!!

ケーキを食べたり、得点が1000点になるごとに画面の右下からエキストラモンスターが2ひき出てくる。こいつは動きがものすごく速いので要注意だ。でも、1ぴきやっつけると、得点は2000点なのだ。

⑤ EXTRAの文字をそろえよう!!

エキストラモンスターをやっつけると画面の上にEXTRAの文字が1つずつふえる。この文字をそろえるとミスターDoが1人ふえるぞ。

⑥ ダイヤが出たらすぐ取りにいけ

画面右下のエキストラモンスターの出る所に時々、ダイヤモンドが現われる。これをとると9000点のボーナスがもらえてパターンをクリアーできるぞ。

⑦ 迷路は10種類あるぞ!!

1パターンクリアーするごとに迷路が変わっていくぞ。壁のこわし方を考えておくと、簡単にモンスターをやっつけられる。とにかくパターンをおぼえてしまおう。

No.3 6つの楽しさがきみに迫る!!

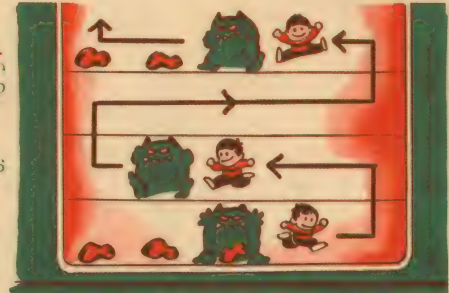
ゲームボックス・ペンタ (エポック) 定価6,980円

ペンタは6つのゲームが1台で楽しめるすごいゲームだ。モンスターをよけながら金かいを集めまわるモンスターマーチ。金かいを全部ひろってパターンをクリアーだ。壁を消して、岩を一番下の段まで落としていくモンスターロック。モンスターに岩をうまくあてると得点だ。

モンスターをジャンプして卵をこわしにいくモンスタージャンプ。

迷路をおぼえてうまく時間内にその迷路をぬけ出すモンスターメイズ。

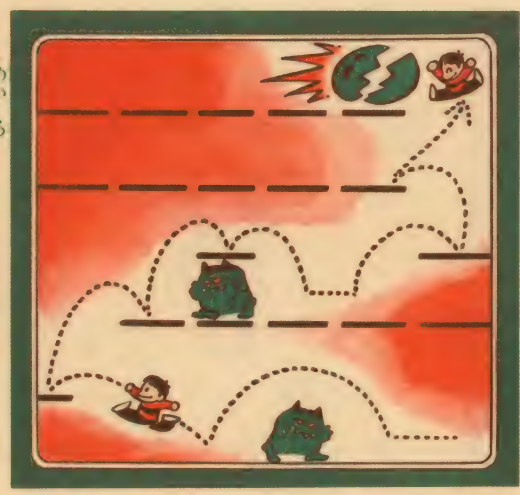
丸太わたりのモンスターリバー。そして全部のゲームができる連続ゲーム。おもしろさが目いっぱいのゲームだ!!

① 金かいをひろえ!! モンスターマーチ

このゲームではモンスターの動く方向が決まっている。モンスターの後ろをいけば安全だ。ただし、上の段に移動する時に注意しないと、続けて来るやつにやられるぞ。

② 岩を落とせ!! モンスターロック

このゲームでは、岩のま下に行って一気に上がっていく方法がいい。迫まってくるモンスターをつぶせるぞ。

③ 卵をこわせ!! モンスタージャンプ

モンスターをジャンプするには、ジャンプボタンと前へ進むボタンを押すんだ。チャンスを待って、左の図のコースで上へ登れ!! 卵のすぐ下の段まで来たら、右、上とボタンを押せば、卵をバッチリわれるぞ!!

④ 迷路をおぼえろ!! モンスターメイズ

ゲームがスタートすると迷路が1度だけ、1秒間現われる。これをしっかり頭におぼえ込んで迷路をぬけるんだ。

⑤ 川をこえろ!! モンスターリバー

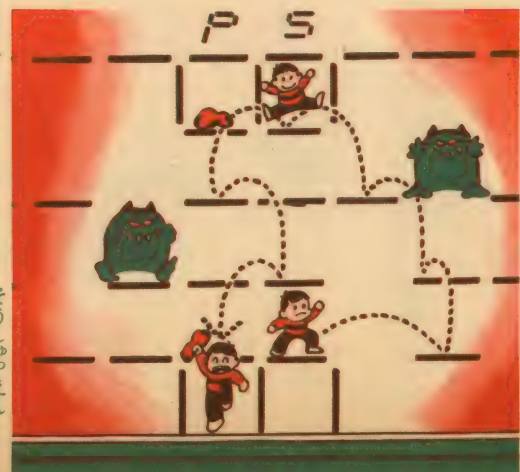
このゲームは丸太に飛びうつりながら、対岸にわたって、金かいをひろって、またもどってくるゲームだ。川に落ちるとモンスターにくわれてミスだ。丸太に飛びうつるタイミングをつかむのがコツだ!!

⑥ モンスター総出演!! 連続ゲーム

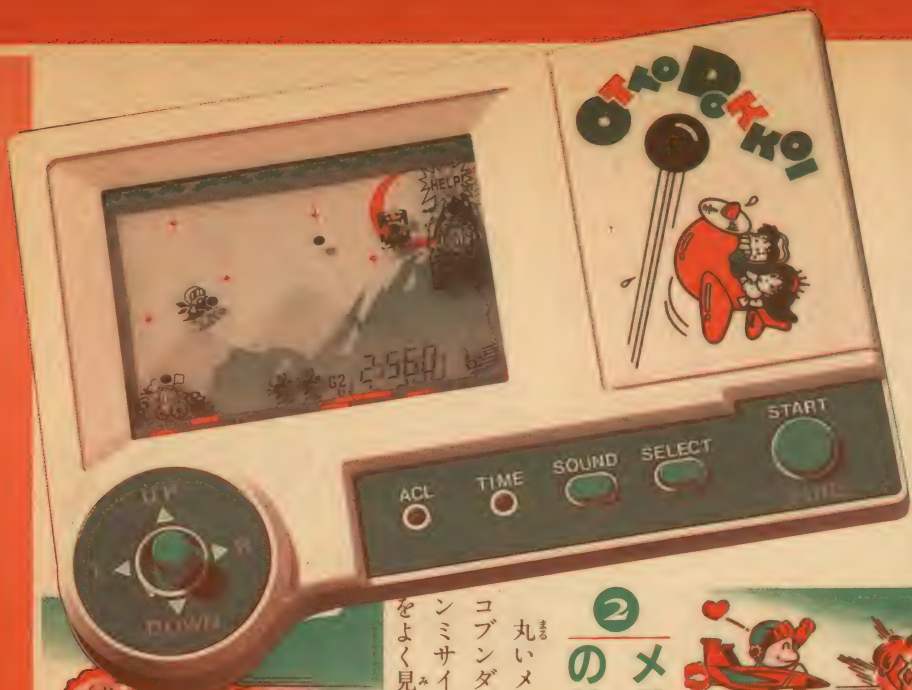
ゲームは6種類だぞ!!

6つ目はパターンをクリアーするごとにちがうゲームができるんだ。ゲームのむずかしさは5面クリアーていどだから注意。

やさしそうだけどおっとどっこいなのだよ！

No.4

おっとどっこい（タカトクトイス）
定価4,500円

一見、やさしそうに見えるゲームってバカにしがちだけど、やってみるとこれがなかなかバカにできないいってのがある。これはそんなゲームだ。

6つのパターンで敵と戦うハードなゲーム。初めはジャマブロックエリア、次は、ドラゴンミサイルエリア、アクマダー砦の入口、コブンダー編隊エリア、そして最後に強敵アクマザーとの対決。ここで勝ちのこれば、お姫様から熱いキスを受けられる。ここまで何人、来れるかな!?

① ジャマブロックをむりせずよけろ!!

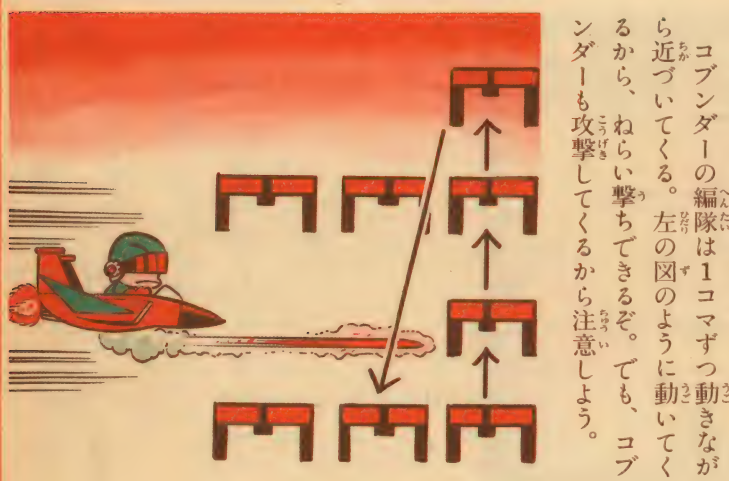
ブロックの上のデポを攻撃すると得点になるぞ。ただし、デポをねらいすぎると、ジャマブロックにあたってミスになるぞ。

② メテオをよけるのはタイミング!!

丸いメテオはよけるっきゃない。四角のコブンダーは、ななめに動きながらドラゴンミサイルを撃ってくる。こいつは、動きをよく見て攻撃するのが一番だ。

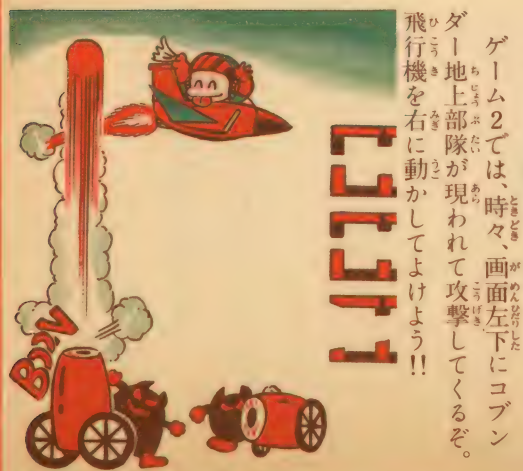
③ 砦の入口は、テクが決め手だ!!

砦の入口はトンネルだ。ブロックにあたらないようにうまく飛べ。デポが道をふさいでいたら破壊して通過するんだ。

④ 編隊攻撃はねらい撃ちだ!!

コブンダーの編隊は1コマずつ動きながら近づいてくる。左の図のように動いてくるから、ねらい撃ちできるぞ。でも、コブンダーも攻撃してくるから注意しよう。

⑤ 強敵アクマダーをやっつけろ!!

アクマダーは飛行機をねらって撃ってくるぞ。それでも時々、攻撃がとまる時があるので、そのチャンスをのがさず撃て!!

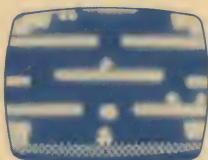
⑥ 地上部隊に気をつけろ!!

ゲーム2では、時々、画面左下にコブンダー地上部隊が現われて攻撃してくるぞ。飛行機を右に動かしてよけよう!!

激突!! 2大テレビゲーム!!

テレビゲームってなかなかおもしろい。ストーリー性があるし、画面もきれいだ。場面だってどんどん変わる。動きのいいのは特筆ものだ。液晶の電子ゲームより、グッとおもしろいものがたくさんあるぜ。
そういうわけで、各おもちゃメーカーもテレビゲームをどんどん発売した。

その中でも注目されるゲーム、任天堂のファミリーコンピュータ、セガ・エンタープライゼスのSG―1000を特集してみた。どちらもゲームソフトの開発には定評のある会社だけに、なかなかおもしろく、楽しいゲームがそろっている。きみも、テレビゲームの世界へGO!!

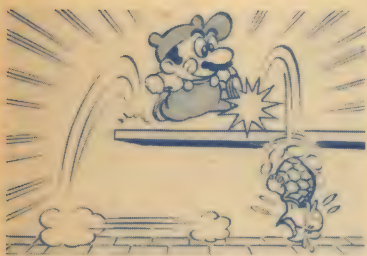
ファミリーコンピュータ 任天堂14、800円

電子ゲーム「ドンキーコング」「ドンキーコングJr.」などでおなじみの任天堂からファミリーコンピュータというテレビゲームが発売された。もちろんゲームカセットもバッチリそろってるぞ!!

マリオブラザーズを解明する

カメ、カニ、ファイターフライを、床をたたいてやっつけるマリオのゲーム。

1 ジャンプして、床をなぐれ!!

マリオをAボタンを押してジャンプさせると、上の床がなぐられて持ち上がる。カメがちょうどこの上を通りかかれば、そのショックでひっくり返り、一定の時間、おきあがれなくなるぞ。

2 けっ飛ばして得点だ!!

ひっくり返ったカメを、上の階にジャンプして飛び上がりけっとばすと、800点の得点になるんだ。
でも、うっかりひっくり返ったカメの下の床を、もう一度なぐると、カメはもとにもどっちゃうぞ。

SG―1000 セガ・エンタープライゼス 15、000円

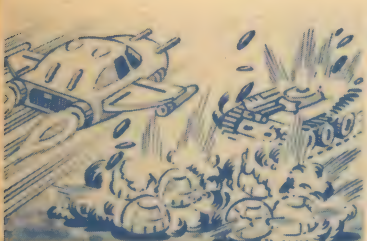
ゲームセンターにあるゲームを作っているセガ・エンタープライゼスがテレビゲームを新発売した。テーブルタイプで実績をつんだメーカーだけに、ゲームも迫力!!

スタージャッカーを解明する

敵のUFO、基地、司令艦をやっつけながら味方の母艦にたどりつくゲーム。

1 4機からスタートだ!!

スペースシップは4機がつながって飛行する。敵のUFOやロケットがあたると、1機ずつへっていくぞ。4機目がやられると、ゲームオーバーだ。

2 地上を爆弾攻撃せよ!!

コントローラーの右のボタンを押すとスペースシップから爆弾が発射される。
敵の地上基地をやっつけると300点。たまに現われる戦車をやっつけると、100点の得点になる。射程が短いので注意!!

3 下の段へうまく落とそう!!

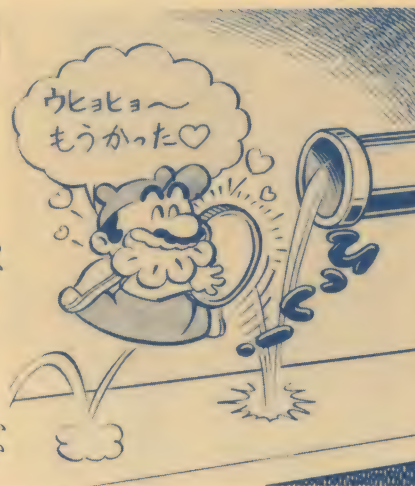
床のきれる少し手前で待っていて、カメが来たのをねらってジャンプすれば、けりやすいぞ。カメがつづいて来たら、まとめてけると得点が高くなるんだ。

4 コインをねらって得点しよう!!

カメを1ぴきやっつけると、パイプからコインが出てくる。これを取るか、パンチで消すと800点の得点だ。ただ、最後の1ぴきのカメをやっつけても、コインは出ない。

ウヒョヒョ〜
もうかった♡

5 ボーナスタイムはこのコースだ!!

最後のカメをやっつけるとボーナスタイムだ。20カウント内にコインをジャンプで消せ。左の図の矢印のコースで行くといいぞ。全部消すとさらに3000点もらえる。

6 パワー床は、5回パンチできるぞ!!

下の段の中央にあるパワー床をパンチすると、画面に出ているすべてのものが一度パンチされた状態になるんだ。ただし、3回しか使えないから、大切に使おう。

3 飛行物体をミサイルでやっつけろ!!

丸いUFO、二重丸のUFO、ロケットなど飛行してくる物体をミサイルでやっつけると100点の得点だ。ななめに出てくるやつとまっすぐ出てくるのと2種類あるぞ!!

4 ジグザグ戦法で攻撃せよ!!

敵の飛行物体はまっすぐとななめに来るのがあるけど、スペースシップをコントローラーで左右にジグザグに飛行させて、ミサイルをどんどん撃つのがいいぞ!!

5 攻撃してくる敵がいるから注意だ!!

敵の飛行物体の中で、左の図の形のものが時々、攻撃してくるぞ。まん中にある四角いやつは、撃つと分解して飛びちるので攻撃しないで、やりすごした方がいいぞ!!

6 敵の司令船をやっつけろ!!

スタートしてある時間たつと敵の司令船が出てくるぞ。これ以後、10000点ごとにこの司令船が出てくるぞ。こいつはUFOを発射する口をななめから攻撃しよう。

ゲームカセットの紹介

五目ならべ
3,800円

コンピューターを相手に五目ならべだ。2人でも遊べるシンキングゲーム。

ドンキーコング音楽教室
3,800円

おなじみドンキーコングといっしょに楽しみながら音楽の勉強ができる。

ドンキーコング
3,800円

ドンキーコングにつかまった女の子を助けに、マリオが行くゲーム。

ドンキーコングJr.算数教室
3,800円

ドンキーコングJr.と算数の勉強だ。たし算、かけ算、なんでもござれ。

ドンキーコングJr
3,800円

マリオにつかまったドンキーコングを息子のジュニアが助けに行くゲーム。

ポパイ英語教室
3,800円

ポパイとゲームをしながら英語に強くなる。遊びながらおぼえられる。

ポパイ
3,800円

ブルータスのじゃまをよけ、オリーブの投げるハートマークを取るゲーム。

ベースボール
3,800円

コンピューターと野球ができる。スリルと興奮の野球ゲームだ。

麻雀
3,800円

初級、中級、上級と3種類で遊びながらルールもわかる麻雀ゲーム。

7 カニは2回パンチしろ!!

カメのパターンをクリアーするとカニが出てくる。カニは2度パンチしなければとまらない。パワー床を使う時には、注意が必要だぞ。カニも1ぴきやっつけて800点。

8 ファイターフライもやって来る!!

カニのパターンをクリアーするとファイターフライが出てくる。飛びながら出るので注意。フリーズという雪ダルマも出てきて、床をこおらせるぞ。負けるな!!

ゲームカセットの紹介

ヤマト
4,300円

敵の魚雷、ミサイルをよけ、大砲と連射砲で戦艦と飛行機をやっつけるゲーム。

N サブ
3,800円

魚雷を発射して、敵艦をやっつけろ!! 駆逐艦のループ攻撃はしっかりよけろ。

モナコGP
4,300円

まっ暗なトンネルやスリップゾーンをやりすごしジャンプも使うカーチェイス。

麻雀
4,300円

ゲームの王様麻雀ゲームの登場だ。チー、ポン、リーチの本格麻雀に挑戦!!

チャンピオンベースボール
4,300円

ミラクル変化球のピッチャー、パワフルなバッター。大熱狂の野球ゲーム。

芹沢八段の詰将棋
4,300円

初級、中級、上級とプロ棋士の考えた詰将棋に挑戦!! 制限時間がきみにせまる。

シンドバッドミステリー
4,300円

地図を開いて宝のありかを探し、モンスターを退治しながら掘りあてるゲーム。

セガ・フリッパー
3,800円

ボーナス得点のあるドロップターゲット。チャンスが広がるキッカーホール。

ポップフレーマー
4,300円

火炎放射器でモンスターをやっつけるねずみ君のゲーム。

サファリハンティング
3,800円

ジャングルの中で猛獣狩り、麻酔時間に注意しろ。

バッカー
3,800円

3次元迷路を超スピードでかけまわるわんぱく自動車バッカーのゲーム。

7 巨大化してパワーがつくぞ!!

敵の司令船をたおすと、巨大化してこのパターンをクリアーできるぞ。巨大化している間得点がどんどんふえていく。また、この時には敵の攻撃はないんだ。パターンが上がるとスピードも上がるぞ。

8 母船に帰るとボーナス得点だ!!

パターンをクリアーすると、味方の母船が出てきてボーナス得点がもらえるんだ。スペースシップが1隻の時はボーナス点1000点、2隻の時は2000点、3隻のときは4000点、4隻で8000点だ!!

RX-78（アールエックス）てっていチェック!!

協力・㈱バンダイ　フロンティア事業部

RX（アールエックス）−78ガンダム。グラフィックからプログラミング、ゲームまで先進の機能を搭載!! パソコンとしてきみの新しいホビーにくわえてほしい。

GRAPHIC グラフィック

本格的な3次元映像機能を持つオリジナルLSIを使用したグラフィックを実現!!

27色のカラーコーディネイトができ、さらに先進のエレクトロニクスによりスピーディーなグラフィック処理が可能になって微妙な中間色も表現できるぞ。

MUSIC ミュージック

すばらしいサウンド、4オクターブのシンセサイザー機能を装備!!

ミュージック・マスターを使用すれば、画面上の5線譜で作曲が思いのままに楽しめる。

PROGRAMMING プログラミング

RAM30キロバイト、ROM80キロバイトの強力なメモリーでよゆうのプログラム。

```
PERSONAL COMPUTER
RX-78  BS-BASIC Ver1.0
BANDAI ELECTRONICS
 12104 Bytes
Ready
AUTO
Ready
 10 PRINT CHR$(6)
 20 CIRCLE[2] 100,100,50
 30 PAINT[3] 100,100,4
 40 BOX[5] 10,10,100,100
 50 LINE[1] 10,10
```

3，418字の漢字ROMを搭載すれば、漢字ワープロとしての機能を広げられる。ひらがな、カタカナ、英語、数字がスピーディにディスプレー表示。ワープロで手紙も簡単にかけるぞ。

★ハード周辺機器★

RX（アールエックス）−78には続々と周辺機器が発売されるぞ。本体とセントロニクス規格のプリンタをつなぐPI／F プリンタ・インターフェース（16,000円）。BSベーシック使用時のプログラム・ユーザーズ・エリアを広げるA−12拡張ラム（14,000円）。さらにカートリッジにBSベーシック（7,800円）、クリエイティブ・グラフィックス（7,800円）ミュージックマスター（7,800円）、RX−78用−アセンブラー（28,000円）など、充実の装備だ。

EDUCATION 学習ソフト

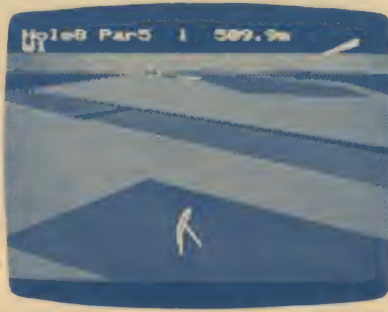
きみたちの勉強の手つだいをする学習ソフトも、バッチリそろっているぞ!!

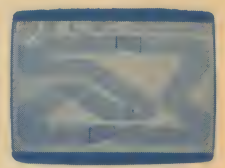
グラフィック数学。グラフで学習。(3,800円)

計算演習ドリル。計算力をアップ。(3,800円)

ABC・単語ゲームは英語の勉強が楽しくできるゲーム形式の学習ソフト。テレビ画面でミュージックにのりながら、10のジャンルにわけられた英単語をならべるゲーム。おぼえやすい配列で出題されるので、自然にマスターできるぞ。(6,000円)

ガンダム　ルナ・ツーの戦い。スピーディーな動きでせまれ。(6,000円)

エキサイト・ベースボール。1人でも楽しめるゲーム(6,000円)

チャレンジゴルフ。3Dゴルフゲームでリアルな動き。(6,800円)

連合艦隊。日米海戦のリアルシュミレーションゲームだ。(8,600円)

スーパー・モトクロス。リアルな動きのバイク・レースだ。(6,000円)

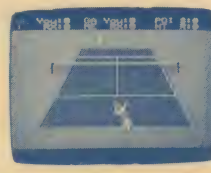
戦えウルトラマン。ウルトラマンとバルタン星人の戦いだ。(5,000円)

パーフェクト・マージャン。4人の配パイを完全再現するぞ。(6,800円)

GAME WORLD　ゲームワールド

美しい画面とあざやかな色彩。スピーディーなキャラクターの動きにきみの目はくぎづけ。RX—78ガンダムにはすばらしいゲームソフトがいっぱいだ。エキサイティングでスリリングなゲームを楽しもう。これからも、新しいゲームソフト軍団が続々と出てくるぞ!!

ゼロ・ファイター。零戦を自由自在に操縦だ。(6,000円)

スペース・エネミー。敵のUFOを迎撃せよ。(6,000円)

エキサイト・テニス。フォアもバックもOK。(6,000円)

ザ・プロレス。人気レスラーがユーモラスに戦う。2人用。(6,000円)

ハンバーガー・ショップ。オーダーをおぼえて注文をとどけろ。(5,000円)

チャンピオン・レーサー。3D感覚のレーシングゲームだ。(6,000円)

RX—78でゲームを作ってみたぞ!!

宇宙戦で敵の基地を攻撃するゲームを考えたぞ。左のリストを入れてみよう。おもしろいゲームが楽しめる!! Oのキーを押して右に、Pのキーを押して左に宇宙船を動かそう。レーザーはスペースキーで発射しろ。敵基地のハッチが開いた時がねらいめだ!! 敵のUFOもやって来る。やられるな!!

(ゲームプログラミング　高野英男)

```
10 REM *** SOROMON
20 CLEAR:DIM P(3):HSC=0:GOSUB 6000
30 PRINT CHR$(6)
40 GOSUB 8000
50 CT=0:X=100:F=0
60 REM CURSOR 22,11
70 REM PRINT USING "######":100-CT
100 GOSUB 1000
110 M=M+1
120 IF M=8 THEN M=0:GOSUB 3000
130 GOSUB 4000
200 IF CT=>600 THEN 60
210 IF SC>HSC THEN HSC=SC
220 GOSUB 9000
240 CURSOR 5,15
250 PRINT "REPLAY or END (R/E) ?"
260 GET KY$
270 IF KY$="R" THEN 30
280 IF KY$="E" THEN END
290 GOTO 260
1000 USR($00D8):GET KY$
1010 IF KY$=" " THEN 1100
1020 IF KY$="P" THEN 1200
1030 IF KY$="O" THEN 1300
1040 POSITION X,164
1050 PATTERN[7]2,G$
1060 RETURN
1100 Y=0:I=0
1110 IF X>74 THEN 1140
1115 Y=20:IF X>55 THEN I=3:GOTO 1140
1125 Y=65:IF X>35 THEN I=2:GOTO 1140
1130 IF X>20 THEN 1140
1135 Y=90:I=1
1140 LINE[4,W1]X+8,164,X+8,Y
1145 SOUND 2:FOR S=0 TO 150
1150 SOUND@15,S:NEXT:SOUND
1155 CLS 4
1160 IF P(I)=0 THEN RETURN
1161 ON I GOTO 1162,1163,1164
1162 SC=SC+20
1163 SC=SC+20
1164 SC=SC+10
1165 FOR S=50 TO 90 STEP 5:SOUND
     0,3:SOUND@15,S/5:FOR J=0 TO 90:
     NEXT:SOUND:NEXT
1170 GOSUB 9100
1175 P(I)=0:C=2:GOSUB 3120
1190 RETURN
1200 IF X+4<120 THEN X=X+4
1210 GOTO 1040
1300 IF X-4>0 THEN X=X-4
1310 GOTO 1040
3000 I=INT(RND(1)*3+1)
3010 GOSUB 3100
3020 FOR I=1 TO 3
3030 A=P(I)
3040 IF A=0 THEN GOTO 3070
3050 P(I)=A-1
3060 IF A-1=0 THEN C=2:GOSUB 3120
3070 NEXT:RETURN
3100 IF RND(1)>.25 THEN RETURN
3110 P(I)=3:C=0
3120 ON I GOTO 3140,3160,3180
3140 PAINT[C]20,90,3
3145 IF F=0 THEN F=1:X1=20:Y1=120
3150 RETURN
3160 PAINT[C]50,65,3
3165 IF F=0 THEN F=1:X1=50:Y1=110
3170 RETURN
3180 PAINT[C]70,20,3
3185 IF F=0 THEN F=1:X1=70:Y1=90
3190 RETURN
4000 IF F=0 THEN RETURN
4010 IF Y1+4>175 THEN 4100
4020 Y1=Y1+4
4030 X1=X1+SGN(X-X1)*2
4050 POSITION X1,Y1
4060 PATTERN[6,W1]1,M$
4070 IF Y1<160 THEN 4090
4075 IF X1+2<X THEN 4090
4080 IF X1-10>X THEN 4090
4085 SC=SC-30:GOSUB 9100:GOTO 4100
4090 RETURN
4100 F=0:POSITION X1,Y1
4110 PATTERN[6]1,C$
4120 RETURN
6000 FOR I=1 TO 32
6010 READ A:G$=G$+CHR$(A)
6020 NEXT
6030 FOR I=1 TO 8
6040 READ A:C$=C$+CHR$(A)
6050 NEXT
6060 FOR I=1 TO 8
6070 READ A:M$=M$+CHR$(A)
6080 NEXT
6090 RETURN
6100 REM GUMDAM DATA
6110 DATA 128, 1,128, 1
6120 DATA 128, 1,192, 3
6130 DATA 192, 3,192, 3
6140 DATA 192, 3,192, 3
6150 DATA 192, 3,224, 7
6160 DATA 224, 7,240,15
6170 DATA 240,15,112,14
6180 DATA  48,12, 16, 8
6200 REM CLEAR DATA
6210 DATA 0,0,0,0
6220 DATA 0,0,0,0
6300 REM MISSILE DATA
6310 DATA 0,0,0,0
6320 DATA 36,36,60,24
8000 COLOR 2,1
8010 CLS:SC=0
8020 CIRCLE [2]20,20,100
8030 PAINT 20,20
8040 CIRCLE [3]20,90,10,1.0
8050 CIRCLE [3]50,65,10,1.0
8060 CIRCLE [3]70,20,10,1.0
8070 CURSOR 20,3
8080 PRINT "HI-SCORE"
8090 GOSUB9000
8100 CURSOR 23,6
8110 PRINT "SCORE"
8120 GOSUB9100
8150 RETURN
9000 CURSOR 22,4
9010 PRINT USING "#######":HSC
9020 RETURN
9100 CURSOR 22,7
9110 PRINT USING "-######":SC
9120 RETURN
```

最新電子ゲームカタログ

みんながほしがるような最新電子ゲームがいっぱいあるぞ!!　ここに出ているゲームをマスターしちゃって、学校のみんなにじまんしちゃおう!!

パチンコ 5,500円　バンダイ

ゼロ戦タイプ、スリーセブンタイプ、スタンダードタイプなど、ことなった台が100台ある。スタート時に〝軍艦マーチ〟ゲーム終了時に〝螢の光〟が流れ、本物そっくり。

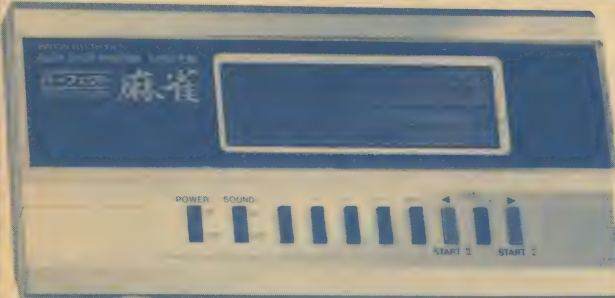
ジャングルパニックアミダヘビ　6,000円　バンダイ

コンピューター相手でも、2人でも遊べるゲーム。アミダ型になったツタやおりてくる毒ヘビを小枝を使って追い返せ。ゲーム中に宝石や肉を3つ集めるとボーナス点。

ゲームパターンは3種類だ。第1パターンはミサイルをよけ第2パターンは怪獣退治、第3パターンはボーナスゲームだ!!

FLウルトラマン怪獣大決戦　6、800円　バンダイ

コンピュータスロット　7,280円　エポック

コインを入れてレバーを引き、同じフルーツがそろうとコインが出てくるぞ!!　さあ同じフルーツを、バッチリそろえちゃおう!!

パーフェクト麻雀　16、800円　バンダイ

ルールも得点も実戦そのままで、得点計算、和り役はすべて自動的にコンピューターが表示してくれるんだ!!　プロ・アマの2段階のゲームレベルが楽しめるぞ!!

バッファローマンを相手に3つの技をタイミングよくかけるんだ。ゆだんしていると背後からMrカーメン、ブラックホールたちが、キン肉マンに反則攻撃をしてくるぞ!!

キン肉マン対決悪魔超人　4,980円　バンダイ

おもしろ三角タイムマシン　5,980円　バンダイ

原始時代・現在・未来と3つの画面がつながった新しいタイプの三角ゲームだ。のんびりしてると、別の画面にのび太が行っちゃうぞ!!

キングギドラをやっつけろ。

ゴジラ決戦大怪獣　4,500円　バンダイ

リアルな絵がらで大迫力のゴジラ対キングギドラの対決。ケースデザインは、もう映画のスクリーンのようだ!!

機動戦士ガンダム　3,800円
攻撃してくるジオン軍を撃破だ!!
アルカディア　9,800円　バンダイ

超時空要塞マクロス　3,800円
バルキリーを変身させて攻撃戦!!

トンデケパーマン　3,800円
バンダイ
飛んでけ、パーマン!! パーマン2号の乗った汽車をうまく通らせて助けるんだ!!

急げドラえもん!! 空気ブロックで階段を作って、雲の上ののび太くんを助けるんだ!! 気をつけないとジャイアンとスネオがラジコン飛行機でじゃまをしてくるぞ!!

急げドラえもん　3,800円　バンダイ

スペシウム光線で攻撃してくるバルタン星人をやっつけろ!! 早くやっつけないと、カラータイマーが点滅し始めて、ウルトラマンがやられちゃうぞ!!

ウルトラマンクロスアタック　3,800円　バンダイ

ウルトラセブンと強敵・キングジョーとの迫力ある大決戦!! エメリウム光線やアイスラッガーをタイミングよく投げて、キングジョーをやっつけろ!!

ウルトラセブンバトルスラッガー
3,800円　バンダイ

現金輸送車をおそうギャングを、バリケードにはしごをかけて乗りこえ、やっつけろ。時間内に警察に帰るんだ!!

西部警察パートIII　5,800円　米澤玩具

コペンギンがゴッド・ブルにつかまってしまった!! ブルドッグ光線をよけながら、コペンギンを助けるんだ!!

ペンギンギン　2,980円　タカトクトイス

タイマー時間内に、肉丸が天守閣から巻物を取って、お城までもどってくるゲームだ!!

さすがの猿飛　5,800円　米澤玩具

バルキリーを変型させて、ゼントラーディ軍のリガード、標準戦艦、ブリタイ艦をやっつけろ!! ゲームは3パターンだ!!

マクロス　4,950円
タカトクトイス

ドンキーコングII 6、000円 任天堂
クサリにつながれたドンキーコングを、カギを使って助けるんだ!!

パイレーツ 2,480円 増田屋コーポレーション
3カ所から来る敵の海賊をやっつけろ。片目のジャックを飛びうつらせて、マストをおるんだ!!

アミダー 7、980円 学習研究社
モンスターにつかまらないようにフルーツを見つけ出せ!!

カリブの海賊 3,980円 ツクダオリジナル
海賊たちがせめて来た。毒ヘビをよけながら、大砲を撃ってやっつけろ。

ペンギンワールド 2,480円 増田屋コーポレーション
氷の家をこわさないように、いたずらペンギンをやっつけろ!!

モグランド 4、900円 カシオ計算機
彼女に愛をつげるため、モグランドのじゃまをはね返し、地底のハートを取るんだ。

ボンブマン 6、000円 トミー
落ちてくる爆弾や、変身したダイナマンをよけながら、ボンブマンが点滅している爆弾に水をまきながら消していくゲームだぞ!!

モンスターバーガー 6,300円 トミー
モンスターデビルの攻撃をかわして、倉庫のハンバーガーやアイスクリームを食べるんだ!!

マリンハンター 4、500円 カシオ計算機
ダイバーがカツオやタイをモリでついてつかまえるゲームだ!!

ライスボールパズル 2、970円 トミー
フットボールのコマをタテかヨコに1例にならべるゲームだ!!

ウィリークロッサー 6,300円 トミー
スーパーライダーをゴールまで完走させろ!! ヘリコプターから落とす爆弾や地上のカン、ギャップなどに注意だ!!

ダンディカウボーイ 4、500円 カシオ計算機
牧場にいる子牛だけをつかまえて、焼印を押すゲームだ!!

ホビーテクニック教室

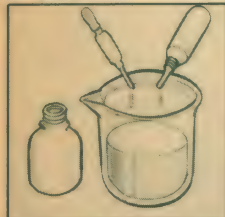
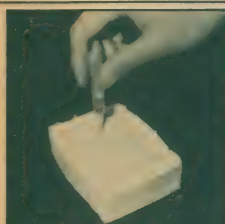
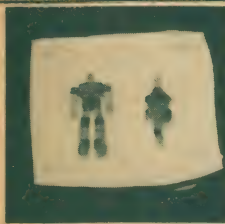
シリコンRV—12、プラキャスト・P—1、プラキャスト・U—A・B、メリテル、ポリテル、パテの使用法を紹介!!

プラキャスト・P—1

ニッシリ・1kgカン入り
定価2,300円

主剤‥パーメックN‥促進剤Eを100対2対1の比率でまぜ合わせると数時間後、透明に硬化する。

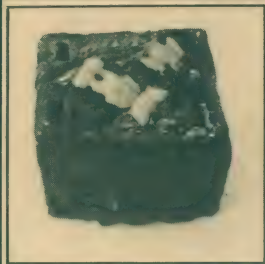
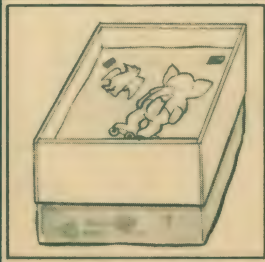
原型—ガチャポンで出てくるゴム状のゴーグルロボとステゴザウルスの怪獣を今回のプラキャスト用の原型として使用することにした。

前例の型取りの説明にもとずきでき上がったシリコンゴムの型にバリアコートを全体にむらなくぬる。ぬりすぎると小さなみぞがうまってしまうので注意。

プラキャストのパーメックN及び促進剤Eは使用方法にのっている混合比率よりも多めにまぜると硬化時間が早くなる。しかし多すぎるとわれるので注意。

2この型をはめ合わせ、セロテープか輪ゴムでしっかりとめて、スポイトで内部の空気が完全になくなるまでプラキャストを注入すること。

注入口から流れ出たプラキャストにふれてみて、硬化しているのを確認したら、型をはずしてみる。

でき上がったプラキャストの型は、バリヤバリアコートののこりなどをていねいにはがす。また、注入口の中でかたまったプラキャストも取りのぞく。

信越シリコン・RV—12（型取り用）

信越シリコン・1kgカン入り　定価5,800円
RV—12（8時間硬化）とRV—17（24時間硬化）の2種類がある。

シリコンゴムについてくる硬化液をまぜて8時間経過すると、ゴム状の白い弾力性のある型ができる。

最初に作ってみたい原型を半面がかくれるまでねんどにうめる。また、あとの原料注入の際に型ずれをおこさないように四方に穴をあけておく。

ねんどの四面にプラ板の面を組み、セロテープでプラ板とプラ板のあいだをとめる。この際、プラ板とねんどのあいだのすきまをうめること。

シリコンゴムを流す箱ができ上がったら、原型および内部全体にバリアコートをぬり、シリコンゴムの硬化後の取り出す際、はがしやすくする。

シリコンゴムを流し込む前に硬化液をまぜることをわすれないこと。また、硬化液が少ないとシリコンゴムが硬化しない場合があるので注意。

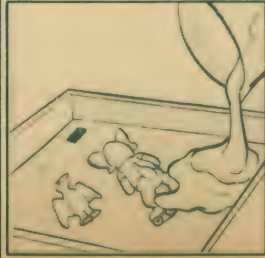
硬化液の色が変らなくなるまでまぜたシリコンゴムをでき上がった箱に流し込んだ原型が複雑な場合は流しこむ前にふでぬっておくとよい。

シリコンゴムを流し込んで8時間経過したらプラ板をはずし、片面の型をねんどから取り出す。

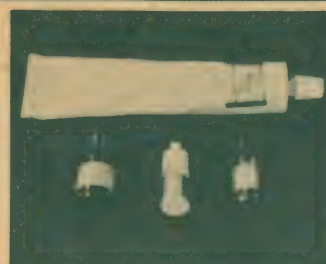
でき上がった型の四面に、またプラ板を組み、セロテープですきまをふさぐ。最初のねんどの時に使用したプラ板を、再利用するとよい。

この箱の中の原型および全体にバリアコートをぬる。前文でのべたようにバリアコートはシリコンゴム用の接着防止剤で乾燥時間は15分ぐらい。

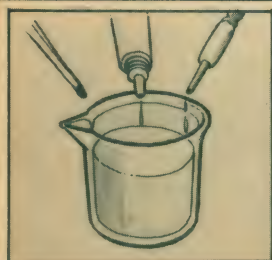
バリアコートが乾燥したら、硬化液のはいったシリコンゴムをこの箱に流し込む。全体にむらなく流しこめるよう注意すること。

原型がみえなくなるまで流し込んだシリコンゴムが8時間経過したら、シリコンゴムの表面を押してみて、硬化を確認してから取り出すこと。

でき上がったシリコンの型には両面に乾燥したバリアコートがのこっているので、取りのぞく。そして、注入用の穴を型に2こ以上あけること。

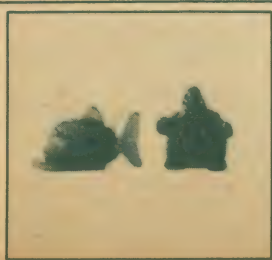
ポリテル

土筆レジン手芸研究所・200g入り　定価1,200円

プラスチック手芸用樹脂。一般ではレジンとよばれるもので、硬化液A・Bを混合させて硬化させる。

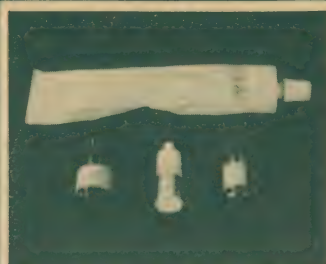
原型—メリテルで使ったガチャポンで出てくる怪獣レッドキングとメデタインを今回のポリテルの原型とした。

シリコンゴムの型の両面にバリアコートをむらなくぬる。バリアコートは全体に平均にぬるようにする。

ポリテルに硬化液AとBを数滴たらし、ほどよくまぜる。そして、ポリテルにはポリテルカラーの深緑を入れてみることにした。

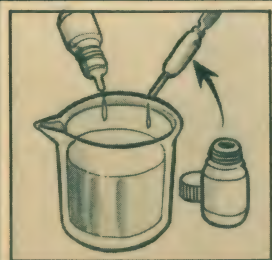
型の両面を合わせて、ゴムまたはセロテープでしっかりとめる。型ずれをおこさないように注意しながら、メリテルを注入する。

ポリテルが完全に硬化したら、脱型させる。脱型させる際に成型がこわれやすいので、注意をくばる。

型から取り出すと、境い目にできたバリや、バリアコートのこりなどがついてよごれているので、きれいに除去する。

メリテル

土筆レジン手芸研究所・200g入り　定価1,200円

不飽和ポリエステル樹脂。一般ではレジンとよばれるもので、硬化液A・Bを混合させて硬化させる。

原型—ガチャポンで出てくる怪獣レッドキングとメデタインを今回のメリテルの原型として使用した。

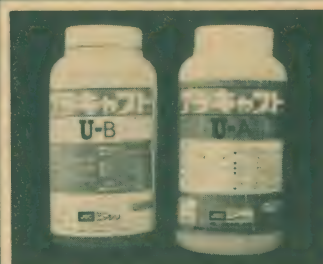
シリコンゴムの型の両面にバリアコートをむらなくぬる。バリアコートは全体に平均にぬるようにする。

メリテルに硬化液AとBを数滴たらし、ほどよくまぜる。まぜる場合に気泡がはいりこまないように注意する。

型の両面を合わせて、ゴムまたはセロテープでしっかりとめる。型ずれをおこさないように注意しながら、メリテルを注入する。

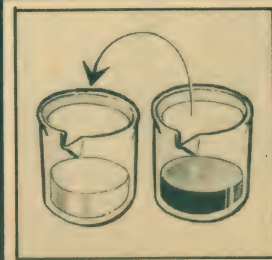
メリテルが完全に硬化したら、脱型させる。成型のアンテナなどのこまい部分はおれやすいので注意。

型から取り出すと、境い目にできたバリや、バリアコートのこりなどがついてよごれているので、きれいに除去する。

プラキャスト・U

ニッシリ・各500g入り　定価各1,800円　U—A・B２本使用。

AとBの比率を1対1になるように混合する。硬化時間は3～10分なので手早く進行させること。

原型—ガチャポンで出てくる怪獣ラドンとミッキーマウスを今回のプラキャストUの原型として使用した。

シリコンゴムの原型にむらなくバリアコートをぬる。みぞの部分はバリアコートがたまりやすいので注意。

プラキャストU—AとU—Bを同量まぜて、手早く混合する。まぜあわせがたりないと、まだら状になってしまうので、注意。

型の両面を合わせ、輪ゴムまたはセロテープでしっかりとめる。そして注入口からプラキャストUのAとBの混合液を手早く注入する。

硬化反応熱が出て3～10分たち、冷えてきたら脱型させる。注入口の硬化部分は取り出しにくいので注意。

型から取り出すと、境い目にできたバリや、バリアコートのこりなどがついてよごれているので、きれいに除去する。

ホビーテクニック教室

信越シリコンゴム・RV—12

信越シリコン・1kg入り　定価5,600円　RV—12型とRV—17型の2種類がある。（使用例パート2）

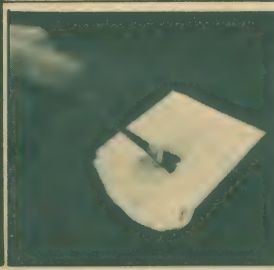
付属の硬化液をシリコンゴムにまぜることにより、8時間で硬化する。

原型—ゴム状のゴジラを今回のシリコンゴムの原型とした。大きさは約10センチの商品ゴジラなんだ。

原型がこまかい場合には、シリコンを流し込む前にふでで細部全体にシリコンゴムをぬっておくとよい。

プラ板でシリコンゴムを流し込む容器を作る。容器は原型よりも大きく、よゆうを持たせて、原型は容器の中心にくるようにおく。

プラ板の容器に、シリコンゴムを流し込む。原型が完全にうまるようにタップリめにするとよい。

シリコンゴムが硬化したら、カッターで分割し、原型を取り出す。この際カッターで原型をきずつけないように注意。

シリコンゴムの型にバリアコートをぬる。原型は凸凹が多いので、バリアコートがたまってしまわないように注意。

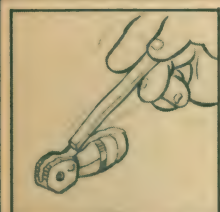
型を輪ゴムかセロテープで組み、使用したい造型材を流し込む。今回はプラキャストUとプラキャストP—1を使用した。

プラキャストUによってできたゴジラ。色はプラキャストUそのままの黄土色。

プラキャストP—1によってできたゴジラ。紫がかった透明感があって、とてもよい。

NAXパテ

日本ペイント　1kgカン入り・NAXハードナーつき　定価2,300円

NAXパテに硬化剤NAXハードナーを2〜3%の割合でよく混合する。10分前後で硬化し、40分〜1時間で研磨可能となる。

NAXパテ使用のキットとして今回はオーガスの腕の部分を使用した。組み合わせた時のすきまにNAXパテをていねいにすり込む。

硬化したら、紙やすりなどで研磨する。研磨しすぎると、キットをいためてしまうこともあるので、ていねいに作業をする。

エポキシパテ

セメダインKK　100gセット（A剤50g　B剤50g）　定価540円
金属のように固まる成型充てん剤

A剤とB剤を同等にまぜ合わせてねる。完全に灰色になったら造型し、1時間後硬化。

A剤とB剤が完全に灰色になるまで、しっかりねりまぜる。

作ってみたいものの頭ができたら、中心に芯になるものを入れる。

芯にエポキシパテをもっていき成型したら、硬化するのをまって、でき上がり。

すばらしきメタルフィギュアの世界

協力・モデルエース　東京都大田区久が原3の34の11　☎751-7327

欧米では15世紀ごろから軍事研究用（ウォーゲーム）としてすでにメタルフィギュアがありその歴史は長いものだ。そんなメタルフィギュアをすこし紹介。

きみだけの宇宙艦隊だって夢じゃない

シリコンで型どりして同型艦をいっぱい作るのだー。

⬇お値段は500円～1万円まで。

⬅型にはけっこうジャンクパーツを使ってあるようだ。

⬇この宇宙艦隊はアメリカのシューペリオというメーカー製で数はもっとある。

⬅S・F戦車軍団で、それぞれにはらしい名前がつけられている。スーパードラゴン。

全長1㌢から20㌢くらいまで、これらの宇宙船はそれぞれ型式ナンバー、タイプ、クラス、国籍、使用目的が決められていて、コレクトするのにも楽しめるようになっているのだよ。

⬆高速戦闘艦。それぞれが、らしい型だ。

⬅ノーマルな戦闘艦。

⬆どうもミレニアムファルコンににちゃった輸送艦。

⬅キャタピラのついたものからホバークラフト、反重力メカらしきものまで、ないものはない。

⬇全長20㌢の戦闘母艦。全長？㌔。

⬆とても空気のあるところじゃ使えそうもないタンクもある。星空をバックにしてのジオラマが一番ピッタシなんだろうなあ。

⬇左は空母、右は戦闘空母。こうなるとヤマトとS・Wのミックス。

文／吉田祐一　写真／柳沢達彦

スターウォーズ

目立ったメカはだいたいメタルキットになっている。さすがS・W。

↓Yウィングのクラスで 1,000円。

↑3作目で登場したメカの発売予定は残念ながらない。このS・Wキットはすべてツクダ製。

↑デストロイヤーとブラケードランナー、ファルコンは同スケール。大きいほうのファルコンとスレーブ1も同スケール。

→全長6センほどだがディテールはかなりのものだ。

有名人はかならずメタルになっちゃう

もともとは兵隊さんしかなかったメタルフィギュアだが、いまはヌードギャルからプレスリーまで。

↑ヌードギャルは身長85ミリ。レースの凸凹までバッチリ、モールドされている。各6,200円。

←サッカーの王様ペレ。国内のプラメーカーじゃ、考えられない。フェニックス製。1/32。

↓チャールズ夫妻。1/32 4,000円。

→アメリカンギャルは80ミリで、4,400円。

国内のメーカーもこれぐらい色っぽいのを出せばいいのにねー。ダメかな、やっぱ?

↑イギリス兵。75ミリ。3,400円。

↑アメリカ兵はフェニックス製75ミリで、3,400円。

←王室の人は、みーんなメタルフィギアに。

↑ナポレオン シューペリオ製85ミリ。7,600円。

←マリリンモンロー85ミリ。7,600円

←ゲーリー・クーパー。85ミリ。顔だってかなりにてるぞ。7,600円

↑ジュリー・ガーランド85ミリ。7,600円。

↑スーパースターももちろんメタル。プレスリーにシャーロック・ホームズは85ミリで、各7,600円。

ファンタジーワールド

アチラでは模型としても、一つの大きなジャンルになっているファンタジー。ようするに歴史があるのよね。

➡どちらかというと王様。フェニックス製 54ミリ。

⬇ダーククリスタルのキャラクターたち。実にこまかくモールドされている。

⬅これはけっして女子プロレスじゃありません。ホレホレと酒をかけているのは半獣人なのです。カラーリングすると大迫力。フェニックス製 54ミリ。

⬇半獣人というのもかなり数多く出されている。オトーサンとオカーサンとムスコさんという感じだ。

⬆小は10ミリ、大は30ミリのフルセット。テーブルの小物なども、キチンとそろってる。

⬆シューペリオ製で全長50ミリほどだ。

➡人魚さんもイッパイ。80ミリ。

➡1/32。ビックリしてる馬のポーズがいい。

⬆フェニックス製 アトランティスシリーズ。表情もよく作られている。

➡これはワルーイ戦士が女の子をさらっていくところなのだ。こういうのがあるとジオラマも作りやすいよね。1/32。

⬅人魚というのもやはりヨーロッパから出てきたものだ。シューペリオ製 80ミリ。こちらはかなりリアルでこわい。

⬅女王様というのも数多いアイテムだ。メーカーによってだいぶ表情もちがう。

➡指輪物語 75ミリ。

⬇アトランティスシリーズはかなりの数が出ているのでコレクトには最高アイテム。

➡アマゾネス 生き生きとしたポーズがいいね。70ミリ。3,200円

⬇ウォーマシン。シューペリオ製 身長25ミリ。石飛ばしメカと戦闘員のセット。

⬅ジオラマセット 6,300円

⬇ウィングレスキュー 8,000円。

すばらしき、メタルフィギュアの世界

ファンタジードラゴン

日本のカイジューとはチョッとちがう。伝説のファンタジーっぽいカイジューなのよね。

↓わる〜いドラゴンにビックリのお姫様。それを助ける騎士。これぞファンタジーセット。

⬆リアルなディテール。全長100ミリ。ラルパーサー製

➡シューペリオ製 全長100ミリくらい。この大きさだとそうとうズッシリした重さがある。

ダンバインの世界っぽくないかな!? 騎士がまたがってるのわかるかな!?

↓スタンドオフライトドラゴン。シューペリオ製 全長70ミリ。

⬅このくらいの形で、胴体、翼、シッポと3つのパーツにわかれている。ほかのキットもだいたい同じくらいだ。

↓これはファンタジーじゃない。図鑑に出てくるのと同じキョウリューセット。

日本だってメタルフィギュア

まだマイナーだけど、日本製もけっこうある。

⬅クラッシャージョウのアルフィン。ディテールはいまいちだが、大メーカーの発売ということで、歴史にのこるキットじゃないかな。

⬆おそらく世界一できのいいロビー。アクアポリス製

➡有名なキットの一つ、エイリアン。75ミリ。タマゴつきだよーん。

↓マニアが作った冷凍ハンソロ。商品でないのがおしいけど、S・Fファンとしては、こういうキットもどんどん出してほしいよね。

スタートレックもあるぞ

マニアックならS・Fはかならずといっていいくらいメタルになる。

↓スタトレスタークルーザーのミニミニキットでタスクホーク製。大きなものでも30ミリと、小さなスケール。ほかにも出ている。

⬅身長75ミリのミスタースポック。ほかにカーク船長などもある。

発行■徳間書店

ねだんはオール・カラー96ページで380円

「またまた戦国魔神ゴーショーグン――狂気の檻」(〈首藤剛志著〉も同時発売です)

RX-78MOBILE SUIT GUNDAM vs MS-14C GELGOOG CANNON

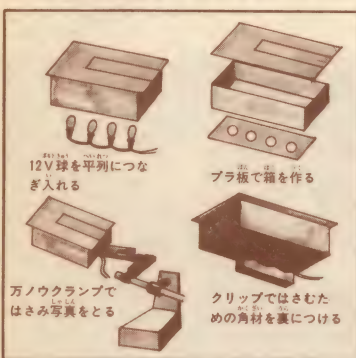
ジオラマ製作／十川俊一郎

ビームサーベルと爆発は、実写さながらだ。撮映方法の工夫でここまでやれる!!

ガンダムを改造する

1/100ガンダムはキットのままでは写真のポーズは不可能だ。そこで腕と足を延長してやる必要がある。

まず延長したい部分をカットして、その部分にバルサ材をはさんで接着してやろう。あとはカッター・ヤスリ・パテを使ってきれいに修整してしまえば、塗装後はまったくわからない。

またビームサーベルを両手でかまえさせるためには、ひじの部分をけずって、大きくまがるようにしよう。

発光するビームサーベルは二重露光で撮影したものだ。図のようにプラ板で作ったボックスに、12V球を平列につないで仕込んだものを万能クランプで固定して撮影する。

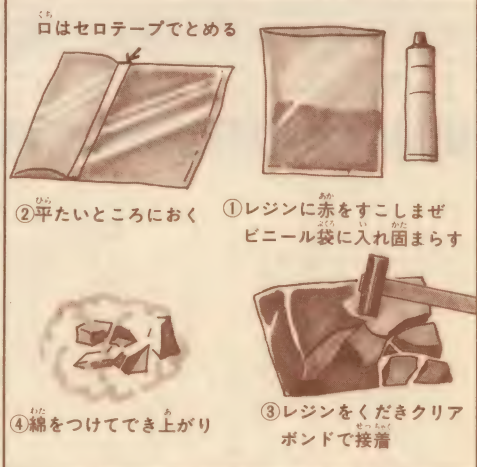
あらかじめ延長する長さを決めよう。

裏に角材をつけ、クランプで固定。

ゲルググの改造法!!

胴体をぶった切られたゲルググキャノンの爆発光はレジンを使用して表現した。

レジンをビニール袋に入れ、口をセロテープでとめて平らな所において硬化させる。レジンは少し赤く着色しておくこと。

レジンが硬化したら、ビニール袋から取り出してカナヅチなどでくだく。くだいたレジンをゲルググキャノンの腹部にクリアボンドで接着して、綿をつけて光源を仕込めばでき上がり。

レジンは取あつかい説明書をよく読んで使うこと。

ジオラマベース作製

ベースの地面にちらばっているくずれた石は、鉄道模型用ねんどのミラコンを使用して作った。

まずミラコンに水をまぜ合わせる。ミラコンをよくねったらビニール袋に入れて固めるのだ。

ミラコンが固まりかけたら、手でくだいて石を作る。あまり時間がたつとミラコンは手でくだけなくなるので注意しよう。

この石をベースにばらまいてその上から木工用ボンドと水をまぜたものをまいてかわかせばでき上がりだ。

ビルはスチロール板を切って作るが、切れるカッターを使って切り口をきれいに仕上げよう。接着はクリアボンドかスチロール用接着剤を使うこと。

ビルはなるべく変化をつけて平面的にならないようにする。

上が悪いビルの例

石の大きさに注意をはらうように。

RX-78-1 GUNDAM PROTO TYPE VS MS-06M ZAKU MARINE TYPE

ジオラマ製作／小沢幸市

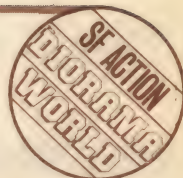
対決!! 水中用ザク

ガンダムのビームライフルは、ムギ球を仕込んで発光させてある。ムギ球のコードは腕の中に通し、さらに体から足へと逃がしてやる。背部バーニアもビームライフルと同様な仕組で発光させた。

塗装はガンダム、水中用ザクともに、塗装説明図の通りだが、アクセントをつけるためにエナメル系の黒をシンナーでうすくといてぬってある。

さらにハンブロールのマットで色をぬってサビを表現。

しぶきを塗装でうまく表現するのがコツ。

陸と海は石こうを使用する。海をもり上げるには、ドライヤーを使って強制的に石こうを硬化させて、す早く形をととのえてしまうのだ。あとはリアルに塗装しよう。

迫力のあるジオラマにするために、モビルスーツのポーズには十分注意をはらってやろう。プラモを実際に動かしてみて、できるだけ動きのあるポーズで固定してやるのだ。スピード感のあるジオラマを作ってみよう。

ATM09-ST SCOPEDOG VS ATM09-GC BRUTISHDOG

SF ACTION DIORAMA WORLD

ジオラマ製作・写真／高瀬ゆうじ

激突!! AT対AT

いくらジオラマのできがよくても、プラモに動きがないと、いまいち迫力にかける。そこで動かないプラモを動いて見えるように撮影してみよう。

ジオラマは1/24スコープドッグとブルーティッシュドッグで、キリコとファンタムレディのウドの街での対決シーンを再現したものだが、キット自体は特に改造などはしないでノーマルに組んである。塗装も設定通りに仕上げた。

さて次は、撮影セット（つまりベース）の製作だ。ガレキの街は発泡スチロールを使って、それっぽく組んでみた。

ベースの塗装は、全体をフィールドグレーでぬったあとで、3Dスプレーでコンクリートやモルタルの感じを表現する。

ガレキの所々に針金をさして、鉄骨を表現してやるのがポイントだ。

このすばらしいスピード感に注目!!

さて、いよいよ撮影だ。まずATの疾走する姿を表現するために、ケンコーの特殊フィルターを使用してみた。

このフィルターはオーロラといって、ななめに奥から手前にブレの流れを作る性質がある。この性質を利用して、せまり来るスコープドッグのシーンはなかなかの迫力だ。

スコープドッグ頭部のアップでは、ラジアルという特殊フィルターを使い、ズーム効果をねらった。

スコープドッグとブルーティッシュドッグの激突シーンはストリームという特殊フィルターを使用した。これによって流し撮りの効果が出て、2台の激しい動きがみごとに再現されている。

ガトリング砲をかまえるブルーティッシュドッグは、腕を少しずつ動かしながら数回多重露光をおこなって撮影したものだ。

このように特殊フィルターと多重露光とのちがいを利用して、シーンに合った動きを表現することが可能なのだ。

多重露光による動きの表現。

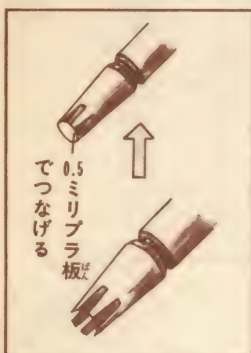
RGC-80GMCANNON SNOW TYPE

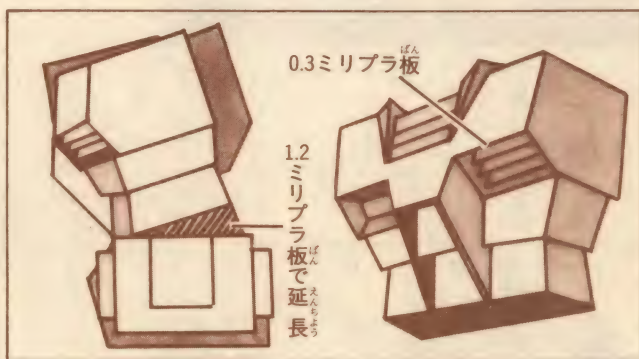
ジオラマ製作・文／草刈健一

ロールアウトも、間もなく、北米戦線に配備されたジムキャノンは、侵攻してくるジオン軍の動向を察知するため、吹雪の中を偵察に出ていった。こいミノフスキー粒子と、ひどくなる吹雪にじゃまされ、その進行は容易ではなかった。その時いち早く、ジムキャノンの一隊を発見したザクとマゼラアタックは、ふいをついてジムキャノンに攻撃を開始した。ザクとマゼラアタックの存在に気づいたジムキャノンは、いち早く体勢をとりなおし、反撃にうつった。なんて感じに勝手にストーリーを作って、このジオラマを製作したわけですが。

充実してきたモビルスーツバリエーションを使えば、まだまだ、色々な展開ができるんじゃないかな。

さて作例ですが、なるべく動きを感じるようにと考え、製作してみました。マゼラアタックに向かって、180ミリキャノンを、発射しているジムキャノンは、絵コンテの段階でかなり無理な姿勢でかいてしまったので、コンテに近いイメージのポーズをとらせるのに苦労しました。そのためにちがった角度からはあまり見せたくない仕上りとなってしまいました。まず顔のテレビカメラシールドをくりぬき、透明プラ板を裏からはり、中には、クリアーブルーをぬったムギ球を仕込み、コードを足から逃がして、電源は外から取るようにしました。かがんでいるポーズをとらせるために、腰からいったん図のように切りはなしプラ板を使って腰をおった姿勢で固定し、足はヒザの裏側などをけずり、固定してポーズをとらせました。

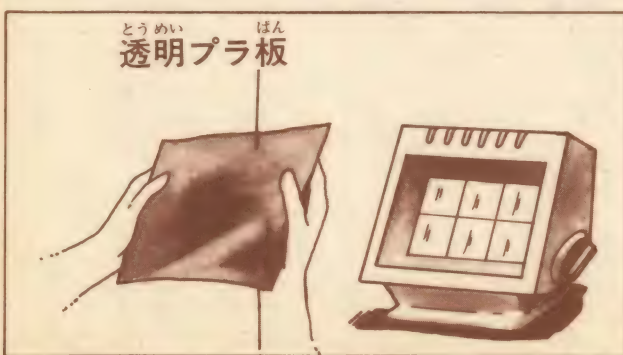
0.5ミリプラ板でつなげる

手はレザーソーを使い、いったんカットして、角度を変えて接着し、手にも少し表情をつけてみました。塗装はガルグレーよりも白に近いグレーを作り、全身にぬり、足のつま先の部分は白にマホガニーを少量くわえたものを使っています。もう1機のジムキャノンはほぼストレートに組み、ジャンプしているポーズで固定し、テレビカメラとランドセル内部に仕込んだムギ球の電源は、ベースに固定する時に使用した真ちゅうパイプの中を通して、ほかからとるようにしました。

次にマゼマアタックですが、これといった改造はおこなわずストレートに組み、マゼラベースの前の部分をホットカッターでカットし、0.5ミリの透明プラ板をストーブの熱でぐしゃぐしゃに丸めたものを接着。表面に綿をのばしたものを接着し、内部にマメ電球を仕込んでみました。

ジムキャノンはプラ板を使って改造した

現物はかなりチャチな感じですが、撮影してみるとふんいきが出たのでまずまず成功だったようです。マゼラトップは真ちゅう線で宙に固定し、綿を使って真ちゅう線をかくしてあります。塗装は全面をダークグリーンでぬっただけです。ザクは、06Rと旧ザク、ザクを使って作ったベストプロポーションのザクで、塗装はすべて白とダークグレーの二色迷彩塗装としました。

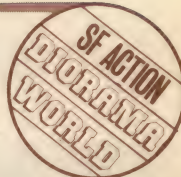
最後にベースですが石こうで作ったベースに、ランナーとキャンベルブッシュで作った木を配置し、表面にベビーパウダーをまいただけという、いたって簡単な作りの物ですが、それなりの効果は出たと思います。

透明プラ板

火を使う時は、火事にならないよう注意しよう。

AURA BATTLER DUNBINE vs DRUMLO

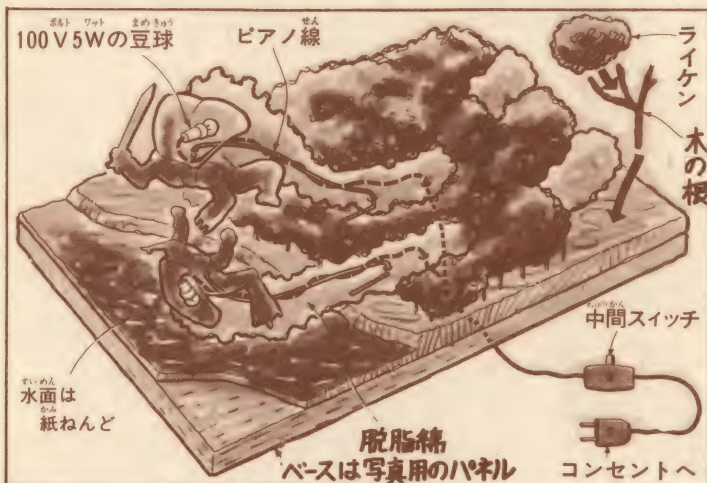
ジオラマ製作・文　吉田祐一

ドッグファイト!!

⬆豆球は100V5Wを使用。明るい。

といったってダンバインの世界はほとんど接近戦。〃低空でのドッグファイト〃とでもいった方がいいかなあ!? 森の中を超低空でぶつかり合いながら飛んできたオーラバトラー、といった感じにしたかった。

ベースは写真用のパネルをそのまま流用、といってもニスぐらいはぬってやるべし。ベースが安っぽいとジオラマ全体もそれっぽくなっちゃうからね!。地面と水面は紙ねんど幹は木の根っこ、葉はライケン、けむりは、脱脂綿を使った。

さて、製作の手順。とりあえずモデル2体と地面、水面の配置を決めたら、ベースの上に木工用ボンドをぬり紙ねんどを伸ばしていこう。地面と水面の凹凸は指先を使ってそれらしく作ろう。かわかないうちに地面のカラーリングをすませ、水でよくあらった木の根っこをさしていく。水面はかわいてからぬればいい。根っこの枝にライケンをそれらしくつけていこう。モデルはピアノ線でしっかりとベースに固定する。

水面と地面は水性カラーでぬった。紙ねんどもカラーも水性というわけ。一番リアルにぬれると思う。筆あとを生かすぬり方をしてほしい。

REGULT LIGHT MISSILE CARRIER

ジオラマ製作・文　森王

SF ACTION DIORAMA WORLD

海面に注意しよう

メカの姿勢に、注意して固定すれば、飛んでる感じがだせる。

実際に飛行機などから海面を見おろすと海面はおだやかで起伏がある様には見えない。この微妙な海面のうねりを表現できればメカの浮遊感が出せる。

プラモのキットは「ニチモ」の200円のキットを使った。キットは飛行態形になっていないので、足を関接の部分で切って足をのばした。黒のよごし塗装はデッサン用の木炭をやぶいてボカし筆でこすりつける様にしてぬった。最後にベースに固定するために足先に針金をさし込んでおいた。

ベースには、発泡スチロールの板を使った。メカの足がけっている水面の部分は、深いみぞをほっておく。海面のうねりは紙ねんどでつけた。

紙ねんどを使う時は凹凸をすこし大きくして、そのあと石こうをすこしやわらかめにといて、ハケで厚くぬる。石こうに木工用ボンドをといてまぜるとくいつきがよくヒビわれが起こりにくい。紙ねんどだけでは表面がなめらかにならないので注意する。海面の塗装は下ぬりとしてクロムシルバーを、その上にクリアブルーをぬると、透明感のある水面ができる。

紙ねん土
①発ぼうスチロール板に紙ねん土をもり、水面の形を作る
②全体をシルバーでぬる
綿
白
穴をあける
ピアノ線
③白波の部分は白でぬりあとはクリヤーブルーをぬる

ORGUSS 4TYPE

ジオラマ製作　美能幸三

オーガス4タイプ!!

オーガロイド、ガウォーク、タンク、フライヤーは組立説明書の通りに作るが、オーガロイドの腕と、カメラカバーのアンテナだけは少し改造したい。腕は関節で一度切りはなして90°角度を変えて再接着すると、自然な感じになる。アンテナの角度は設定とちがうので、一度切り取って接着してやる。(Ⓐ図)

変型パターンの設定資料を参考にして、それぞれの中間形を改造していくとよい。

Ⓐ 1 オーガロイドの腕　カットする　90度、角度をつけて接着　2 オーガロイドのアンテナ　切り取る　角度をつけて接着　3 タンクのアンテナ　切り取る　角度をつけて接着

キットのままだと腕がカッコ悪いのだ。

中間形の改造方法(1)

(1)ガウォーク→フライヤー中間形　フライヤーの足のつま先部分をカット、断面をヤスリで整形。Ⓑ図のように斜線部をポリパテで延長したつま先とかかとを角棒でつないで、半開きの状態にしたものを足に接着しよう。本体はガウォークのものを使用するが、腕を半開きの状態にするために、ガウォークの上腕部を切り取り、かわりにオーガロイドの上腕をつけ変えてやる。こぶしはオーガロイドのものを使用して、半分だけ出す。

Ⓒ 1 タンク　カット　2 コクピットをはずす　はずす　3 角度をつけてカットする　カット　4 カットする　5 切り取る　6 接着する　角度をつけて接着　7 カットする　足側面パーツ　つま先はBの3と同様

コクピット改造は一番めんどうな改造だ。

Ⓑ ①カットする　② ポリパテ　ポリパテで整形　プラ角棒　断面をヤスリで整形　③プラ角棒で接着　④つま先を足に接着　⑤オーガロイドのこぶし　⑥ ガウォークの腕　カット部分　ガウォークの腕　オーガロイドの腕　⑦接着

4タイプのどの部品を使うか考えよう。

中間形の改造方法(2)

(2)フライヤー→タンク中間形　タンクのボディとガウォークのコクピット・脚部の接続部分を使用する。ガウォークのコクピットを切り取り、Ⓒ図のようにコクピット下部の斜線部をカットして接着しなおしてやりコクピットカバーを半開の状態にする。ガウォークから切り取った脚部の接続部分をこのコクピットの両わきに接着すれば、コクピット部分の接着はおしまい。つぎにタンクのボディからコクピットを切り取ってしまい、ここに改造した半開きのコクピットを接着する。脚部は、まず(1)(Ⓐ図)と同様につま先を改造する。脚部カバーも半開きの状態で接着してやろう。

Ⓓ オーガロイドの頭部カバー　切り取る　① 切り取る　② 切り取る　接着　③接着

カバーを半開きにする。

(3)タンク→オーガロイド中間形　ボディと腕はタンクのものをそのまま使用する。足は(2)と同様にして作ってやればOK。カメラカバーと頭部のジョイント部分は切り取ってしまい、カメラカバーを半開きの状態にして接着してしまおう。カメラカバーのアンテナも、タンクとオーガロイドとの中間の角度になおしてやる必要がある。

あと、改造する時の注意としては、(2)と(3)との中間形においての角度がみんなちがっているということ。主翼のボディとの接続部分をけずって、フライヤーとタンク、タンクとオーガロイドとの中間の角度になるように接着してやること。例としてタンク→オーガロイドの場合をⒺ図に説明してある。

塗装はまず、オーガスの基本色で仕上げたあとエナメル系フラットブラックをシンナーでうすめて全体にぬり、かわいたらシンナーをふくませたティッシュでふき取ってスジボリの部分にスミ入れをしてやる。

Ⓔ タンク　中間形　オーガロイド

まん中がタンク→オーガロイド中間形。

ANIMATION GALS FIGURE

製作／川守田 游・雲雀敬一・宮塚和吉・島田英次

ANIMATION GALS FIGURE

「ゴーグ」のドリス

新番組「巨人ゴーグ」のドリスが早々と登場だ。

ハイスクールラムちゃんをベースに、ラムちゃんシリーズや早瀬未沙の足などを使用して改造したもので、服はほとんどエポキシパテを使用して製作した。

サンバイザーは、アメリカンフラワーという手芸材料を使って作ってある。ヘッドフォン無線通話機は、プラ板と真ちゅう線を使用して作った。あとは塗装も決め手のひとつだ。

エポキシパテ

ラムちゃんをベース

早瀬未沙の足を使用

1/12「マクロス」リン・ミンメイ チャイナドレスのすそをエポキシパテを使用して改造した。

1/12「うる星やつら」ハイスクールラムちゃん ノーマル製作だが、目は手がきしてある。

1/12魔法のプリンセス・ミンキーモモ 目を手がきした以外は、ノーマルに製作。

1/12「マクロス」早瀬未沙 改造なしのノーマル製作。目はデカールを使用せず、手がきしてある。

エリザベス風ラムちゃん 製作／島田英次

外国コミックスの「バンピレラ」風 製作／雲雀敬一

チャイニーズラム 製作／島田英次

はつらつラムちゃん 製作／宮塚和吉

ヒコーキを持つ少女 製作／雲雀敬一

チャイニーズラム 製作／宮塚和吉

石川ひとみ風ラムちゃん 製作／島田英次

MS-06R ZAKUⅡ／MS-06V-6 ZAKU TANK
MS-07H-4 GOUF FLING TEST TYPE

製作　石原宏昭

SF MECHANIC SPECIAL

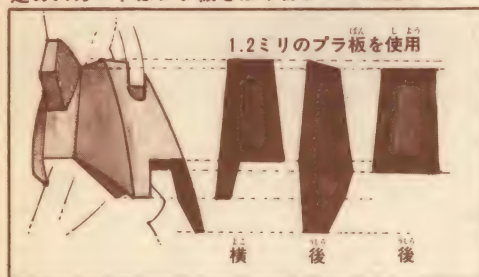
シャアの向うをはった赤い塗装のジョニーライデン機。

$\frac{1}{100}$ザクIIを改造する

$\frac{1}{144}$ザクIIでは、スケールが小さいので、ジョニーライデン少佐機に改造してもあまり迫力が出ない。そこで$\frac{1}{100}$ザクIIを使用してジョニーライデン少佐機に改造してみた。

とはいってもザクIIとのちがいはランドセルと足のスカートの部分ぐらいのものである。まず足のスカートの部分だがキットを組んだあとで、資料を参考にしてプラ板を切り出し、はり合わせてやる。あとはプラ板のスキマなどをパテでうめること。

足のスカートはプラ板をはり合わせて改造する。

頭部・胴体・足の動力パイプはコイルスプリングに取りかえて、リアルにしてある。ランドセルも資料を参考にして改造してやろう。

基本塗装はタミヤアクリルカラーのフラットレッド＋レッドブラウン＋フラットブラック少々で全体をぬり、茶色の部分はフラットブラウン

動力パイプはフラットブラック、ランドセルはジャーマングレーだ。

ウエザリングはエナメル系レッドブラウンをシンナーで少しうすめ、くぼんだ所に流し込むようにぬり、かわいたところでシンナーでふく。

グフ飛行試験型改造

MSバリエーションハンドブック2号のMS－07Hの下に出ているグフ飛行試験型を作ってみた。ちがいは足のスカートが大きくなっているくらいだ。

足のスカート部分にエポキシパテをもり、硬化してからカッターやヤスリで形をととのえる。

肩あては、同スケールのゲルググキャノンのを少し改造して使用した。手のパーツは厚みがありすぎるので、ヤスリでうすくしてから接着してある。

ダークイエローで全体を塗装フラットブラウンとディープグリーンで迷彩をほどこした。

グフ飛行試験型のバリエーションだ。

それほどむずかしい改造ではない。

ザクタンクを改造!!

$\frac{1}{144}$ザクタンクを、MSバリエーションハンドブック2号に出ているザクタンクマニュピレーターに改造してみた。

大型のマニュピレーターは、$\frac{1}{144}$ボールのものを流用し、さらにプラ板やプラ棒などを使用して改造したものだ。

前部ミサイルランチャーは0.5ミリプラ板と1.2ミリプラ板から作る。

また、ザクタンク背面のクレーンの手すりは、キットのパーツを使用せずに、真ちゅう線を使って自作したものだ。この方が強度もあるし、シャープだ。

メカの魅力タップリのザクタンク。

流用パーツを上手に使うのもコツ。

WING CALIVER
FOW

製作・文／草刈健一

発売予定されているわりにはなかなか発売されない〝ウイングキャリバー フォウ〞を、なんとフルスクラッチで作るはめになってしまいました。担当者を前にしてつい口をすべらせたのがよくなかった。「フォウなんかいいんじゃないですか」「あっそれいいね」の一言で決定。あわれ、スクラッチ地獄へまっさかさま。

さてグチをいっていてもしようがないので作例についてかくことにします。手元の資料をよく見ると、フォウの設定と、ダンバインとフォウの合体プロセスをかいた設定とでは、微妙にフォウのデザインがちがっているのに気がつくのです。この問題は簡単に解決がつきました。合体プロセスの中でかかれているフォウは宮武氏がかいた準備稿段階のもので、決定稿のものとは微妙にちがったわけです。

ですから作例では決定稿をもとに製作を進めることにしました。すでに発売されている1/72ダンバインとの合体も考えて、1/72でラフな図面を起こし、常時完成体のダンバインと合わせて、不都合な部分がないかたしかめながら製作を進めていきました。大まかな形を作り、その上からポリパテをもり、けずり出し、2ミリ、0.5ミリのプラ板を使って、といった作業を、設定に近いイメージになるまでくり返しました。翼下のミサイルと機体後部にある二基の機銃は原形を作り型を取りプラキャストにて復製品を作り使用しています。翼後部に合わせて6このノズルのようなものがありますが、これはハセガワの1/72ウエポンセットから流用したものです。他キットから流用したのはこれぐらいのもので、ほかはすべてプラ板とポリパテによって作ったものです。曲線を主体にしたデザインなのでなかなか流用できるものが見つからなくこまりました。透明な羽は、0.2ミリの透明プラ板を使用。さて戦闘機から合体型に変型させるためのギミックがうまくいかず苦労しました。機体後部にはダンバインの下半身が収納されるために、そのスペースをとっておかなくてはならず、そのため機体をおるためのちょうつがいを収納するスペースがないのです。個人的にはスムーズにおれるようにしたかったのですが、やむなく戦闘機時と合体型時のジョイント部を別々に作ることで、この問題は解決となりました。

さて、塗装ですが全体をエアクラフトカラーのうす松葉色で、機首の部分をグレー75、あとは黒、黄橙色、白でぬりわけました。仕上げたダークグレーを部分的にふいて、軽くよごしをおこない、銀によるチョロぱげよごしなどはさけることにします。

次にダンバインですが、作例で使用したものは、以前製作したものなのでこまかなことについてここではふれないことにします。ただフォウと合体させるようにするためには、足の先端についている3本の開いたツメがじゃまになるので、取りはずしができるように、簡単な改造をくわえました。

プラキャストで復製した機銃の型と原形と復製品。

大まかな形をプラ板で作り、ポリパテで整形する。

QUEADOL-MAGDOMILLA

XXVII

製作・文／森　王

SF MECHANIC SPECIAL

設定資料を参考に!!

どこから手をつけていいものやらわからない物は、資料を見ながら考えていくといい。ここでは、前半分、後上半分、後下半分の3つの部分に、分割してこまかい所はあとから作った。

資料を見ると意外に大ざっぱな所がある。

設定資料の通り、忠実に再現せずエンジンを大きく強調してある。

設形図を正確にかく

3つの部分に分割して作るので各部分のバランスがくずれたりしない様に、設計図をしっかりしたものにしておくといい。とはいうものの製図士ではないので、平面にかいただけでは、立体がつかめない。そこで一度簡単な骨組みのモデルにしてみれば悪い所などもわかりやすい。

本体には、バルサ材を使った。

設計図にかいた断面図を見ながら、バルサ材を切ってゆき、つみかさねてゆく。バルサ材は、やわらかいので紙ヤスリでけずりながら形をととのえていこう。形がととのったら、表面にプラキャストの合成樹脂をぬって固めた。プラキャストは、固まる時、熱を出すので、木の中の空気が膨張して表面が泡立ってしまう。そこで1回ぬったあと、もう一度表面をみがき、ふたたびプラキャストをぬるという作業をくりかえさなければならない。この時、形の最終的な調整をしていくと、シャープな感じになる。

表面のでっぱりや、アンテナなどは、プラキャストなどであとからつけていく。

図の縦線は、断面図の場所を表現している。後部は別にしてかいた。

このあと、後部を変えてみた。

かさね合わせた線にそってけずる。

凸部分はシリコンで複製した。

光がもれないように銀紙をはる。

側面のミゾはプラ板で作った。

電球を取りつける!!

電気の光る所は、エンジン、船首、船体表面、黄色のドーム、船首を上下にわけている黒い帯などにしてみた。光の取りつけ方には、3つの方法を使った。それぞれ船首、船体、エンジン、の3カ所で、まず船首は内側に、銀紙をはり、内側から光りがもれないようにして、内側にたくさん電球をつけて船体表面に小さい穴をあけて内側の光が外にもれるようにしてある。次に船体は、0.5ミリの光繊維をとりつけ光繊維を一カ所に集めて電球につなげてある。最後にエンジンは強く光らせるため、直接とりつけてある。エンジン全体をムラなく光らせるために綿を入れた。

バルサ板はまち針で固定する。

電球を取りつけたエンジン。

後部はバルサとプラ板で作った。

PULSAR-EXA SPECIAL

製作／久住辰雄

改造車を作らないか　EXAの改造方法!!

最近海外では、日本車をオープンカーに改造するのが流行しており、雑誌に紹介されているのを見ると、これが日本車かと思うほどカッコよく改造されていておどろかされる。

実際にそんな車に乗ってみたいと思うが、逆輸入された国産車がン百万円ではとても手が出ない。そこでせめてプラモをオープンカーに改造して楽しもうというわけなのである。

使用するキットはオオタキ1/24パルサーEXAスペシャル。ボディはシャープにモールドされており、EXAの特徴をよくとらえたなかなかのすぐれもの。

ボディ　まず屋根、トランクをPカッターでカット、同時にフロントピラーを5ミリつめる。カットした部分は1.2ミリプラ板でふさぎ、その上にプラ板で自作したボディの一部を接着した。

ピラーの長さに合わせてプラ板で作った屋根を接着、それに合わせてフロントウインドも高さをつめてやる。

ボンネットにエアインテークの形に穴をあけ、内側からプラ板で作ったパーツを接着する。

以上の作業がすんだら、スキマやヒケをパテでうめ、なめらかになるように水ペーパーをかけてやる。同時にキットのパーティングラインも消してやる。

シャーシ　キットはモーターライズだが今回はこれはやめてフロント側の車高を2ミリほど落としてやる。内装のドア内ばりはそのままでは使えないので、ドア部分だけのこして、あとはけずり取ってしまう。またシートの取りつけ位置が高すぎるので、シート、接着部分をけずり取り、シートは床に直接、接着する。

塗装はカーモデルの命、気をぬいてはダメだ。まず全体にグレーを吹きつけてキズやスキマがないか確認する。次は銀を吹きつけ、かならずクリアーを吹いて塗装面を保護。あとはマスキングをしてメタリックブルーやセミグロスブラックを吹く。

カープラモを改造して、きみだけのカスタムカーを作ってみないかい!?

カスタムカーを作るためには、あちこちの改造が必要になるのだ。　ボディ・内装とも、自分のこのみの色で塗装してみるとおもしろい。

BLUE CITY PTERASUPIS

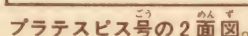
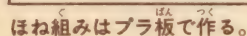
SF MECHANIC SPECIAL

製作・文／草刈健一

最近ではアニメメカや、特撮メカのフルスクラッチやガレージキットなどはよく見るのですが、マンガに登場するメカを3D化する人は、なかなかいないようですね。結構マンガに登場するメカにもいいものがあるんですよね。今回はその中から星野之宣氏のかいた"ブルーシティー"の中に登場する、プテラスピス号を製作することにしました。過去、数々の潜水艦がマンガや映画の中に登場しましたが、これほど既製概念にとらわれずに、新しいイメージでデザインされた潜水艦はほかになかったと思います。(ノーチラス号などもありますが)太古の魚をモチーフに、鋭角的なラインと微妙な曲線を用いてかかれたシャープなフォルムはムダがなく、モデラーとしては創作意欲をわかせられるものだと思います。さて前おきはこれぐらいにして、いざ製作過程ですが、まずプテラスピス号のデータを算出して、どれぐらいのスケールで作るか、を決めなくてはなりません。本編の中で、イエルマーク、アテナなどが艦橋の上で会話するカットがあります。このカットを参考に、プテラスピス号のラフな絵をかき、全長を計算したところ、150～160メートル程度だとわかりました。そこで1/1200、全長13センチほどの大きさで作ることにしました。さっそく図面をかくことにしたのですがカットカットで微妙な部分がちがっていて、デザインが統一されていないか所が見つかるんですね。たとえば2基の推進ノズルなどカットによっては10面にカットされているようにも、8面にカットされているようにも見えるんですね。こういった部分は自分なりの解釈をして図をおこしていきました。ですから多少イメージの相異点があるかもしれません。さて完成した図面の製作ですが、本体を艦橋と、艦首から船体中央までの上面部分と、艦底から艦尾までの部分との3つにわけて製作することにしました。艦橋は1.2ミリプラ板を4枚はり合わせ、けずり出したものです。艦首から船体中央までの部分は、1.2ミリプラ板と0.5ミリプラ板で構成し、側面の部分にはポリパテを使って曲線を表現してみました。艦底から艦尾の部分は1.2ミリプラ板を使って骨組みを作り、ポリパテをもってけずり出していきました。2基の推進ノズルは、ジャンクパーツからちょうどいい円筒パーツをさがし、プラ板をはり合わせてけずり出し、型取りしてプラキャストで複製を作り使用しました。

さて本体は完成したが次に難問なのがカラーリングです。参考にするカラーイラストがないので、さんざんなやんだあげく本体をブルーエンジェルスブルー、甲板をガルグレー、ノズルを黒でぬってみたところ、いい感じに上がったと思います。

ほね組みはプラ板で作る。

プラテスピス号の2面図。

THREE DIMENSIONIZED GAME

製作 橋本裕樹

SF MECHANIC SPECIAL

シーモンとの死闘!!

人類がエネルギー生命体シーモンを発見してから4年。

最初の1年で全銀河系のエネルギー源はシーモンにとって代わられ、次の1年でシーモンはサイボーグ科学へ広く応用されていった。3年目にはシーモンは全銀河系に完全に浸透していた。そして4年目……。

シーモンをエネルギー源とする機械(シーモンメカ)の暴走が始まり、それはたった3日の間に全銀河系に広がったのだ。

5年目にはいり、シーモンが無機物と同化し、他の生物の意志をも支配する絶体生物であることがやっと判明。各地のシーモンに依存しない機械に保護された人類によって対シーモン部隊・シーモニックスが編成され始めた。

彼らはシーモンに支配されるシーモンメカやシーモンサイボーグと、ハイネッケンやカバードショルダー、ウエーブ砲で死闘をくり広げるのだ。

と、こんな設定でゲームと3Dモデルを作ってみた。

GAME内容の説明

きみはシーモニックになり、局地戦用3人乗ヤードランド・ハイネッケンをあやつって、45マイル先でシーモンメカの攻撃を受けているマスターグランドまでコンタクトに行ってくれ。

きみのハイネッケンにはカバード・ショルダー2機が搭載されているが、左の1機のみが分離可能となっている。

ではカバード・ショルダーのパイロットの連携プレイをわすれずに。健闘を祈る。

HOW TO PLAY/まずプログラム(次ページ)を打ち込み、RUNでゲーム開始だ。上下左右のコントロールはカーソルでやる。SHIFTでウエーブ砲発射、CTRLでカバード・ショルダーを射出する。ウエーブ砲はカバード・ショルダー射出時のみ、単発となる。

カバード・ショルダーは絶対にやられることはなく、敵メカと衝突した時は敵メカの方が破壊される。カバード・ショルダーをハイネッケンとかさねることにより、ハイネッケンに格納することができる。

ちなみにスコアはすべて5点となっているが、カバード・ショルダーで敵メカを破壊した時には、3倍の15点が得点されるようになっている。

このゲームの難易度は面を追うにつれてむずかしくなり、6面が最高。ハイネッケンは70点ごとに1機ふえるのだ。

このプログラムはスーパーゲームコンピュータM-5のBASIC-Gで組んである。M-5特有のMOVE命令の多様でハイスピードなゲームを実現している。BASICによるゲームの試作にはベストといえる。

ハイネッケン　ウエーブ砲2門とカバード・ショルダーを搭載。	
カバード・ショルダー　左の一機のみが分離可能。	
ワイズ　先に行ったS・T・Rがのこすエネルギー源。	
S・T・R　ハイネッケンに先行する無人視察機。	
ターン　有人戦闘機。2面以降に出現、ハイネッケンを追ってくる。	
トッド　無人戦闘機。赤色で初めから登場する。	
ミノラ　トッドよりも大きい無人戦闘機。赤と緑の2種類ある。	
モント　水陸両用無人戦車。カバード・ソルジャーのみ破壊可能。	

ヤードランド「ハイネッケン」の上下前後、そして側面。リアルなメカ感覚がたまらない。

3D MODEL!!

オリジナル設定にもとづいてヤードランド「ハイネッケン」とカバードショルダー「バード」と「ハリナ」の2機を作ってた。

ハイネッケン　本体は1.2ミリプラ板のはり合わせとパテを使用。コクピットまわりはレーシングカーからの流用である。反重力エンジン8基はすべてエンビパイプを使い、ジャンクパーツやコイルスプリングでアクセントをつけてある。

カバード・ショルダー　背負う感じの一種のスーツで、シーモニックが乗っている方がタイプA「サイナ」、もう一方がタイプB「バート」である。バートの方が身軽でこまわりがきき、ハリナはバートよりスピードが落ちるが武装は強化されているという設定である。本体は1/20レーシングカーのシートにジャンクパーツを接着し、ポリパテでならして仕上げてある。足は可動式になっていて、ハイネッケンへの格納時には上に持ち上げられるようになっている。こまかい所は図を参考にしてほしい。

これがマスターグランド。

前進するハイネッケン。

```
640 if MAN>0 then Print cursor(0,21);45-S/10 "miles to NO."
ST "base" else goto 660
650 sleep 2:loc 0 to 84,200:move 0 to 84,150,2:gosub 1230:fo
r A=0 to 23:Print cursor(rnd(23),21);"■~":next A:return 30
660 Print cursor(4,10);"G A M E    O V E R":cursor(5,12);"HI
T ONLY Y KEY!"
670 if Peek(&702B)<>22 then goto 670
680 if SC>HS then HS=SC
690 return 20
700!
710 restore 940:for A=0 to 55:read A$:stchr A$ to A:next A
720 scod 0,0:scol 0,&0E:scod 1,8:scol 1,&0E:scod 2,8:scol 2,
&0E:scod 3,28:scol 3,&0E:scod 4,32:scol 4,&01
730 scod 5,36:scol 5,&01:scod 6,40:scol 6,&01:scod 7,44:scol
 7,&09:scod 8,48:scol 8,&08:scod 9,48:scol 9,&03
740 scod 10,52:scol 10,&07:scod 11,52:scol 11,&07:scod 12,52
:scol 12,&07
750 M$(1)="      ▬ ▌    ▌ ▬"
760 M$(2)="     ◆▒+■○○●○○■+▒◆"
770 M$(3)="     ■▒+■○○●○○■+▒■"
780 M$(4)="     ■♠♠■○○●○○■♠♠■"
790 M$(5)="     ■■■+○○●○○▼■■■"
800 M$(6)="    ▌■■■+○○●○○▼■■■▌  "
810 M$(7)="    ▒+■■■○○●○○■■■+▒  "
820 M$(8)="   ▌♠♠■■+○○●○○▼■■♠♠▌"
830 M$(9)="   ▒+■■■+○○●○○▼■■■+▒"
840 M$(10)="  ▒+■■■■○○●○○■■■■+▒"
850 M$(11)="  ▒+■■■+○○●○○▼■■■+▒"
860 M$(12)="  ♠♠■▒▒+○○●○○+▒▒■♠♠"
870 M$(13)="    ♥▒▒+▒     ▒+▒▒♥   "
880 M$(14)="     ♠♠♠♠     ♠♠♠♠   "
890 stchr "0102010201020102" to &99,7:stchr "a55aa55aa55aa55
a" to &80,7:stchr "5a5a5a5a5a5a5a5a" to &82,7:stchr "8040804
080408040" to &83,7
900 stchr "18181818183c7eff" to &87,7:stchr "e0e0e0e0e060601
1" to &87,8:stchr "0018180000181800" to &8B,7:stchr "0018000
000180000" to &E1,7
910 stchr "e1e1e1e1e1e1e1e1" to &E1,8:stchr "ff7e7e7e3c3c3c1
8" to &E2,7:stchr "183c3c3c7e7e7eff" to &E3,7
920 color &99,&4A:color &80,&A9:color &81,&11:color &82,&1D:
color &83,&4A:color &8B,&DE:color &E0,&EE:color &E2,&70:colo
r &E3,&70
930 return
940!
950 data 0002021E6F7EBEFE,FDCFB7776e0E0000,008080F0ECFCFAFE,
75E6DADCECE00000
960 data 0002021E6f7EBEFE,FDCF87070E0E0000,008080f0eCFCFAFE,
7EE6DADCECE00000
970!
980 data 40a0a0a0a0400000,0000000000000000,040a0a0a0a040000,
0000000000000000
990 data 404040e0e0e0a0a0,0000000000000000,0202020707070505,
0000000000000000
1000 data 2020404020204040,2020009040002000,0808040408080404
,0808001004000800
1010 data 20202050505050A870,F850880088000000,080808141414 2A1C
,3E14220022000000
1020 data 03070f050a252a45,4a25240010400020,80c0e040a048a844
,a4484800100400008
1030!
1040 data 00000B0B070B0F0F,0503030000000000,0000A0A0C0A0E0E0
,4080800000000000
1050!
1060 data 00000104 7088b8f8,7124207070f8fa70,0e53171f0e04144e
,0e1f1f0e20800000
1070!
1080 data 0208002003074C0C,4C07032000080200,802000080C06460
,64C0800800208000
1090!
1100 data 00050B1F0F0B1B0B,0D06030000000000,0040A0F0E0A0B0A0
,60C0800000000000
1110!
1120 data 0006172F1F1F2B0B,0905050503010000,0060E8F4F8F8D4D0
,90A0A0A0C0800000
1130 data 0006152F1F1F2B0B,1505060708030301,0060A8F4F8F8D4D0
,A8A060F0D0C0F0C0
1140!
1150 data 0464976b9b6b9c6f,9f6b9b6390609060,8098a4586458e4d8
,e458641824182418
1160 view 25,1,31,23:Print "HIGH■SCORE■" HS "■■SCORE■" SC "
     ■■■■■■■■MILES■" T "■■HINE■■" MAN-1 "■■NOSAN■SOFT"
1170 sg 3,3,0:view 1,1,24,23:return
1180 Print cursor(7,10);"Let's go!":gosub 1210:sleep 1:for A
=14 to 0 step-1:Print cursor(2,0);M$(A)"■":next A:Print "■■"
1190 loc 0 to 84,50:sleep 1,30:gosub 1220:sleep 2
1200 move 0 to 84,150,2:for A=0 to 22:Print cursor(rnd(22),0
);"~■":Play "o5gc":sleep 1,6:next A:gosub 1230:return
1210 Play,"v13o3l16ccccrrccccrrggggrrggggrrv15","o5t135f4r8c
4r4l16rer+4r+er+":return
1220 Play,"v13o3l16ccccrrccccrrffffrrffffrrffffl32v15","f4r8
c4r4l16edredredrff2t255l32":return
1230 for AA=0 to 3:for A=900 to 1 step-10:sg 1,1020-A,13:nex
t A:next AA:sg 1,,0:return
```

```
10 Print "■■■":dim M$(14):mag 2:console 0,:bcol &04:Play "l3
2v13":gosub 700
20 SP=8:scod 1,8:scod 2,8:SC=0:S=0:T=0:MAN=3:cls:ST=1:U=0:PP
=2:gosub 1160:gosub 1180
30 CS=0:scod 0,0:on event gosub 250:gosub 1160:event 10,10:e
vent 10,10:on coinc gosub 440:event on:coinc on:X=84:Y=150
40!
50 Print cursor(rnd(23)+1,0);"~■":if ST>=3 then for SS=0 to
2:goto 70
60 for SS=0 to(S-1)/150
70 move 3 in 2 to rnd(172)+8,rnd(156)+20,2:move 4 in 3 step
0,2,4
80!
90 if ST<5 then PQ=rnd(1)+1 else PQ=1
100 if status(6+SS)=0 then loc 7+SS to rnd(172),0:move 7+SS
in 6+SS to rnd(172),200,PQ
110 if status(9+SS)=0 then X1=rnd(22)*8:loc 10+SS to X1,0:mo
ve 10+SS in 9+SS to X1,200,4
120!
130 if ST>5 then PP=1:goto 160
140 if ST=1 or S<200 then goto 180
150 if ST>2 and rnd(1)=0 then PP=1 else PP=2:if ST=5 then PP
=1
160 if G=0 and status(5)=0 then G=1:loc 6 to rnd(172),200:mo
ve 6 in 5 to rnd(170),rnd(40)+40,PP
170 if G=1 and status(5)=0 then move 6 in 5 to rnd(172),200,
PP:G=0
180!
190 if S=450 and status(4)=0 then loc 5 to rnd(172),0:move 5
 in 4 to rnd(172),200,PP
200 next SS:goto 40
210!
220 SC=SC+5:view:Print cursor(25,6);SC
230 if(SC mod 700)=0 then Play,"l8cl16dedel32":MAN=MAN+1:Pri
nt cursor(25,19);MAN-1
240 view 1,1,24,23:return
250!
260 if status(0)=0 then erase 1
270 if status(1)=0 then erase 2
280 S=S+1:view:Print cursor(25,16);S/10:view 1,1,24,23
290 if(S mod 100)=0 and U<4 then Play "o7co8co7co8":loc 4 to
 rnd(1)*172,0:U=U+1
300 if S>450 then sg 3,3,10:S=450
310 P=Peek(&702B):if P=0 then VX=0:VY=0
320 if P=54 then VX=-8:VY=0
330 if P=55 then VX=8:VY=0
340 if P=46 then VY=8:VX=0
350 if P=51 then VY=-8:VX=0
360 X1=X+VX:Y1=Y+VY
370 if X1<0 or X1>172 then VX=0
380 if Y1<52 or Y1>168 then VY=0
390 X=X+VX:Y=Y+VY:loc 0 to X,Y:K=inkey(1):if K<>4 then goto
420
400 if ST<4 and status(0)=0 then loc 1 to X,Y-8:move 1 in 0
to X,0,1:Play "o5fac":goto 420
410 if CS=0 then Play "o6fac":loc 2 to X,Y-8:move 2 in 1 to
X,0,1
420 if K=1 and status(2)=0 and CS=0 then loc 3 to X-8,Y+16:s
cod 0,4:CS=1:Play,"o3cde"
430 return
440!
450 C1=coinc(0,3,12):C2=coinc(1,5,9):C3=coinc(2,5,9):C4=coin
c(3,7,12)
460 if C1=4 then Play,"o3ecc":erase 4:SP=SP+4:scod 1,SP:scod
 2,SP:goto 490
470 if C1=3 then erase 3:Play,"o3dc":scod 0,0:CS=0:goto 490
480 if C1<>-1 then erase C1:event off:goto 600
490 if C4<>-1 then erase C4:Play "o3co5fffo4ddcd":gosub 210:
gosub 210:gosub 210
500!
510 if C2=5 or C3=5 then event off:scol 5,&0E:move 0 to 84,5
0,3:move 5 in 4 to 84,34,3:erase 1,2,3,6,7,8,9,10,11,12:else
 goto 570
520 sg 3,3,0
530 for A=14 to 0 step-1:Print cursor(2,0);M$(A)"■":Play "o5
cg":sleep 1,6:next A:Print cursor(7,18);"BONUS" MAN*100+100
540 Print cursor(4,17);"NEXT BACE NO." ST+1:sleep 2
550 for A=0 to MAN*20+20:gosub 210:Play,"o5ce":scol 0,(A mod
 2)*2+4:next:move 5 in 4 to 84,0
560 scol 0,&0E:gosub 1200:SP=8:scod 1,8:scod 2,8:S=0:ST=ST+1
:U=0:scol 5,&01:erase 5:return 30
570 if C2<>-1 then erase C2:Play "o7ace":gosub 210
580 if C3<>-1 then erase C3:Play "o7ace":gosub 210
590 return
600!
610 for A=0 to 15:loc 0 to X+rnd(5),Y+rnd(5):next A:view:mov
e 0 to X,200,3:bcol &0D:sleep 1,2:bcol &04
620 for A=0 to 30:sg 3,6,15-A/2:scol 0,rnd(6)*2+1:sleep 1,6:
next A:view 1,1,24,23:erase:scol 0,&0E:S=S-50:if S<0 then S=
0
630 view:Print cursor(25,19);MAN-1:view 1,1,24,23:MAN=MAN-1
```

3人乗りヤードランナー〝ハイネッケン〟。

パイロットスーツとカバードショルダー。

塗装　メカの塗装には〝それっぽさ〟が要求される。この〝それっぽさ〟に注意しながら塗装を進めよう。ハイネッケンとカバードショルダーは、ラッカー系のRLMグレーとグレー75を1対1の比率で混合した色で全体を、ノズル部分は黒でぬってやる。その上からエナメル系の黒・茶・緑などの色でよごしてみた。シーモニックのスーツは、ミディアブルーと黒とでぬりわけて、RLMグレーでアクセントをつけてやった。塗装は全体に重重しい感じをねらってやってみた。

THUNDERBIRD MECHANIC SELECTION

文 吉田祐一　製作 吉田祐一・小沢幸市・山田輝穂・石原宏昭

SF MECHANIC SPECIAL

サンダーバード1号

模型の世界では、いわゆる(?)タブーとされてきた(?)1号のランチベイにチャレンジしてみたわけだけど思ったよりむずかしくなかった。と先にいっておこう。というのも、製作する前にまずざっとした三面図を写真を見ながらかいたわけだが、整理してかいてみると、見ためよりシンプルだったからだ。

もちろん大まかなメカの形、ということだが、それらを1つ1つプラ板などで自作して、壁にくっつけていくと、わりあい簡単にできてしまったのだ。そのほかのこまかいメカはジャンクパーツでごまかして(?)作ったから簡単にできたなどといえるのだが。読者の中にはモーレツなファンもいるだろうからぜひパーフェクトな1号ランチベイにチャレンジしてほしいと思う。

1号はすこし大きめとなっている。

この図に書いたものはすべて自作。そのほかのこまかいメカはプラ部品。

サンダーバード2号

1号と同じくらい魅力的だったのがこの2号の格納庫、というより発進システムだろう。ジャンジャカジャンジャカというテーマミュージックに乗って滑走路をすべっていく2号の雄姿が今も目にうかぶ!!　というのはちょっと古いかなー!?

で、個性的な岩山は石こうのムクで作った。格納庫をプラ板で作ったあと、石こうをドロドロと流し、固まったら、彫刻刀などでけずり込んでいく。地面も同じようにして製作。海面はFRPをベースに流し、凸部に白をぬってある。カタパルトはプラ板で、可動する。ヤシの木はファンシーショップで売っているものを流用してみた。これも可動とした。4本をピアノ線でつなげ、実物通りに作ると、滑走路がすごーく長くなってしまうので、かなり短めとしたが、キメて作りたい人はマジメに長～く作ってもいいね。

カットモデル風に作った格納庫。

エアインテークもキチンとぬろう
凸のリベットはざっとけずり落とす
このようにけずり込む
ライン
ここのつなぎはかなりこまかいものだ。
凸リングはけずり落とす
プラ板で追加

1号～5号のうち、一番プロポーションがいいのが2号

ベースの全長は1㍍にもなってしまった。

あまり資料のない3号格納庫

こまかなプラパーツ。

サンダーバード3号

発射システムとしてはあまりハデ(?)ではなかった3号だがそのランチベイの全景というのはあまりTVには出てこなかった。資料もあまりなかったのだが、撮影風景のスナップを参考にして製作してみた。ついでにスタッフとカメラも作ってしまったというわけ。

全体はプラ板で作り、こまかいメカはすべてジャンクパーツを流用。スタッフはタミヤのレーシングチームセットを使い、カメラはジャンクパーツの固まりだ。

全体は0.5ミリのプラ板にて製作。

3号はほとんど自作といっていいくらい。この3号のノーマルキットは、どうしてこんなにちがった形に設計したんだろうと思うくらい、実物とはちがっているからだ。キットのパーツはエンジンポッドと下部分だけ。のこりの部分は、バルサをけずったり、アクリルパイプ、プラ板プラ棒を使ったりして作るという、恐しい事態となった。

バルサをけずり出す
プラ板
プラ板
プラ棒
キットのパーツ
プラ板
アクリルパイプ
キットのパーツをカット
アクリルパイプ
プラ板にて自作
プラ板
バルサで自作

ほとんどキットのパーツは使用できなかった。

OX号

映画に登場したOX号だがキットは実物とはそうとうちがっている。全長15センほどのものなのだが、ファンとしてはどうしてもガマンならず、テッテイテキにディテールアップというより、フルスクラッチに近いものとなってしまった。

まず胴体が短いので、プラ板にてのばす。前後の翼はほとんどプロポーションを変えてある。火星探検車と前部の耐熱カプセルはバルサとプラ板によるフルスクラッチ。車輪はジャンクパーツを流用した。前翼が合体する部分の形状もポリパテによりスクラッチとなってしまった。イマイさんおねがいします、大きいほうのOX号も再販してください。だったらこんなにも改造しないですむんですから。ダメかなー、やっぱ?

OX号の正面、上、下後、右横からの写真。ほぼ、フルスクラッチに近い姿だ。

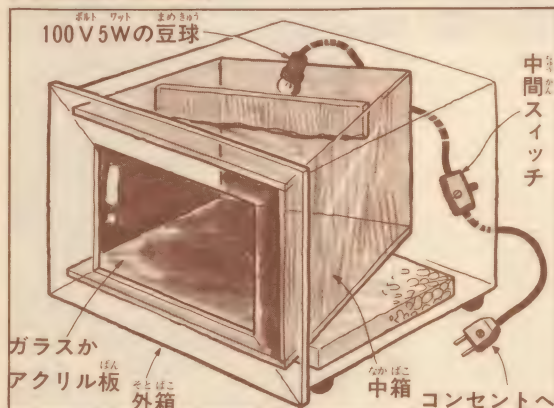
80%は自作となってしまった。可動部もひじょうに多い。

ロールスロイス

あこがれのペネロープ嬢の愛車、スーパーロールス。タイヤは他キットから流用、室内も他キットのシートやハンドルを組み込んでみた。ピンクはつやありの水性カラーを吹きつけたあと、本物の車のワックスをキュッキュッとかけて、つやをさらに出す。なんつったって"お嬢様"のロールスだもんねえ。

METAL FIGURE

METAL FIGURE
製作　吉田裕一

↑なるべくコンパクトな大きさにしたつもりだ。

シャドーボックス

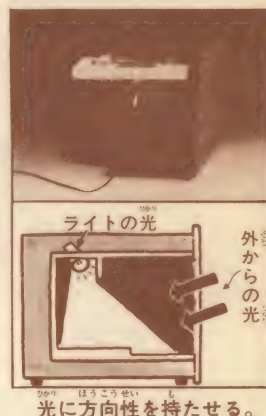
シャドーボックスとかボックスジオラマとよばれている箱にファンタジーを入れてみた。
女王の前で戦う男女の戦士、といった設定。箱はすべて6ミリの合板ベニヤにて製作。床もベニヤ、柱はアクリルパイプだ。

ライティングには100V5Wの豆球を1こ使用。天井からすこしつき出た壁で、光に方向性を持たせてある。まどの外からはいる自然の光も計算した。
壁か床のカラーリングも、豆球と外からの光をあててみてからそれに合わせてぬっていく。明るい所をぬりわけるというわけだ。

光に方向性を持たせる。

十月の風

ベースはデコパージュの台を流用した。地面は紙ねんど、岩はコルクのかたまりをカッターなどでけずったもの。草は白と茶色のドライフラワー。紙ねんどがかわかないうちにカラーリングをすませ、1本、1本さし込んでいく。フィギュアはコルクに穴をあけ、足のピンをタフボンドを使ってしっかりとさし込む。ドライフラワーは、さしてから色を吹きつけてもいい。

↑全体的に落ちついた色調にした

女戦士コブラ

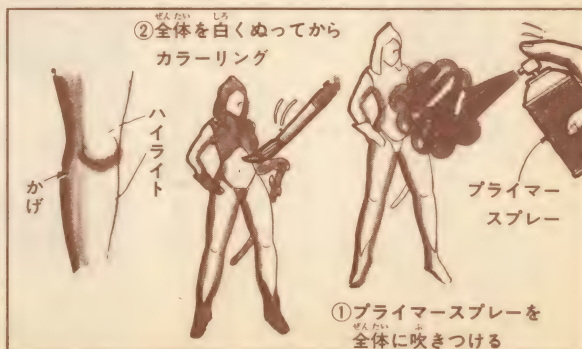
すこし大型のメタルフィギュアで、顔とプロポーションはちょっとコミックっぽい。
全体にプライマースプレーをかけたら、水性カラーの白を全体にぬり、まず肌色からぬりつけていく。次に服、かみの毛、顔とぬっていく。肌色は筆あとを生かすようにぬり込んでいくと、絵画的な感じになる。

台は木のブロック

サンドヨット

ヨットの船体をひっくり返して、カットしたものがベースとなっている。セールなどもヨットのパーツを流用した。あとはだいたいジャンクパーツ。SW風ののんびりメカ。

ヨットのセール
ヨットのマスト
プラ板
ヨットの船体を裏返してカットしてある

ウェザリングは黒のパステルを使用した。

プライマーは筆ぬりもあるがすこしあわだってしまう。

アニメ・メカ・ニュース

新しく発売されたアニメプラモを中心に、実際のアニメの設定とくらべてみよう。

風の谷のナウシカ

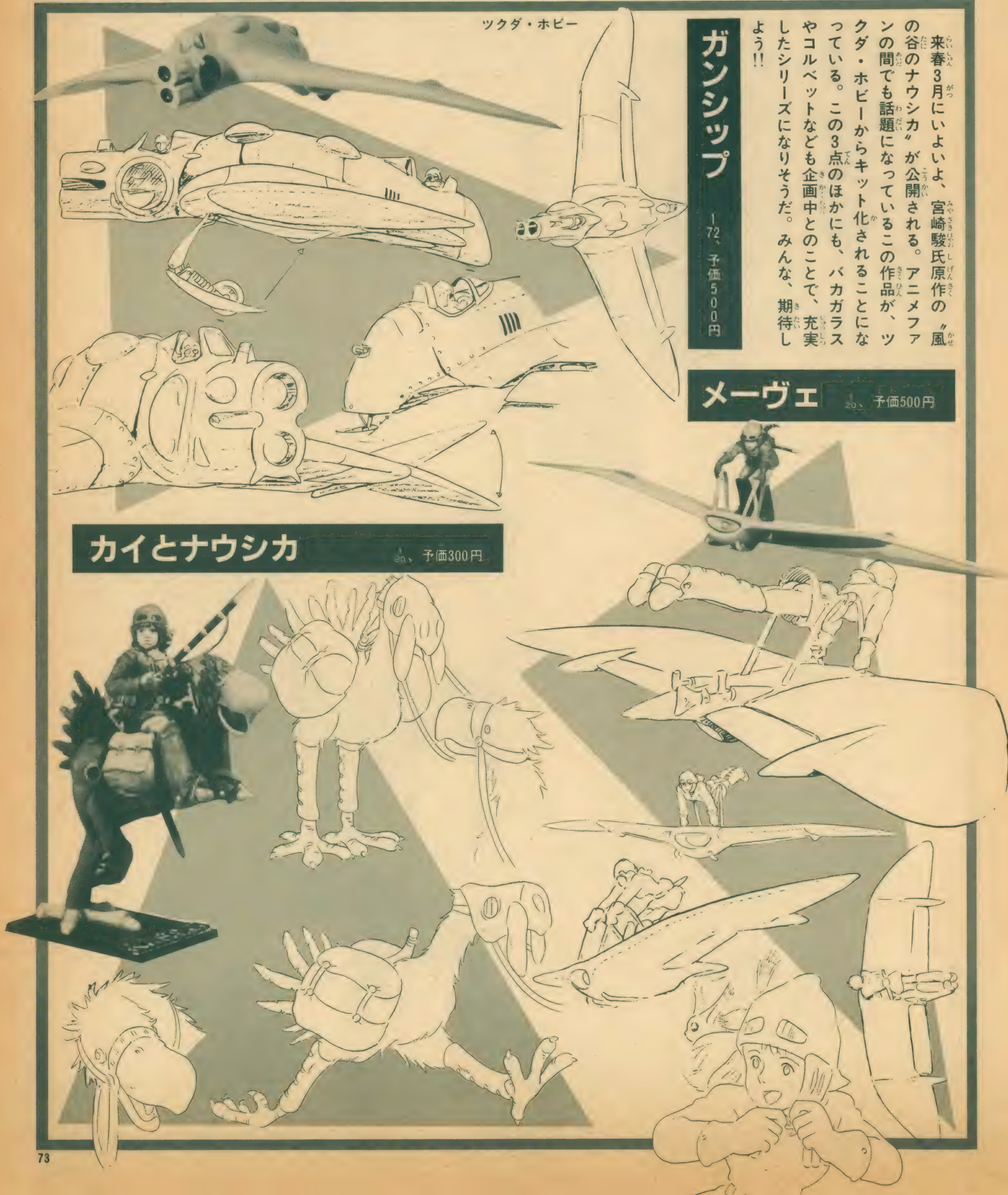
©二馬力　徳間書店　博報堂

来春3月にいよいよ、宮崎駿氏原作の〝風の谷のナウシカ〟が公開される。アニメファンの間でも話題になっているこの作品が、ツクダ・ホビーからキット化されることになっている。この3点のほかにも、バカガラスやコルベットなども企画中とのことで、充実したシリーズになりそうだ。みんな、期待しよう!!

ツクダ・ホビー

ガンシップ　1/72、予価500円

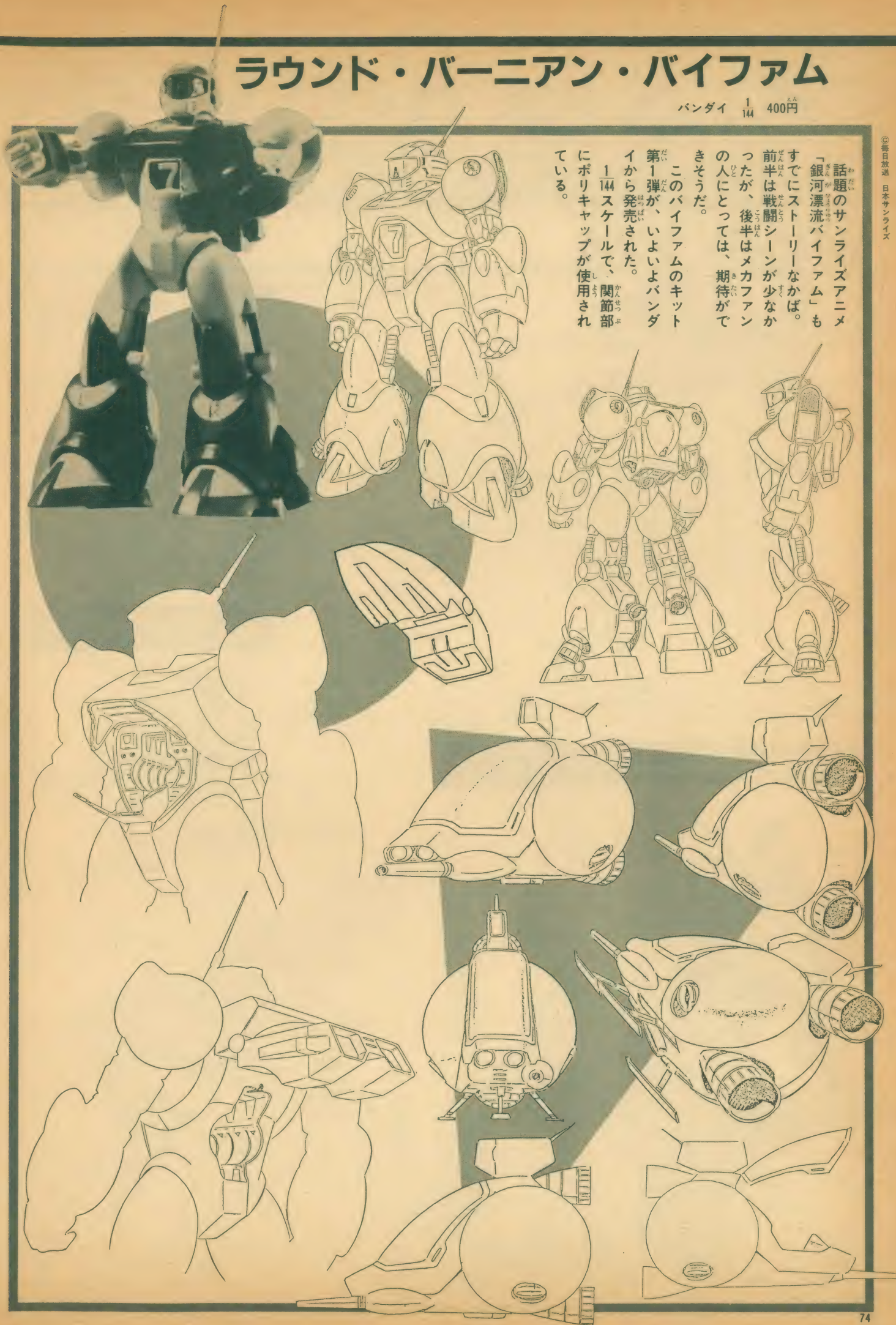
メーヴェ　1/20、予価500円

カイとナウシカ　1/20、予価300円

ラウンド・バーニアン・バイファム

バンダイ　1/144　400円

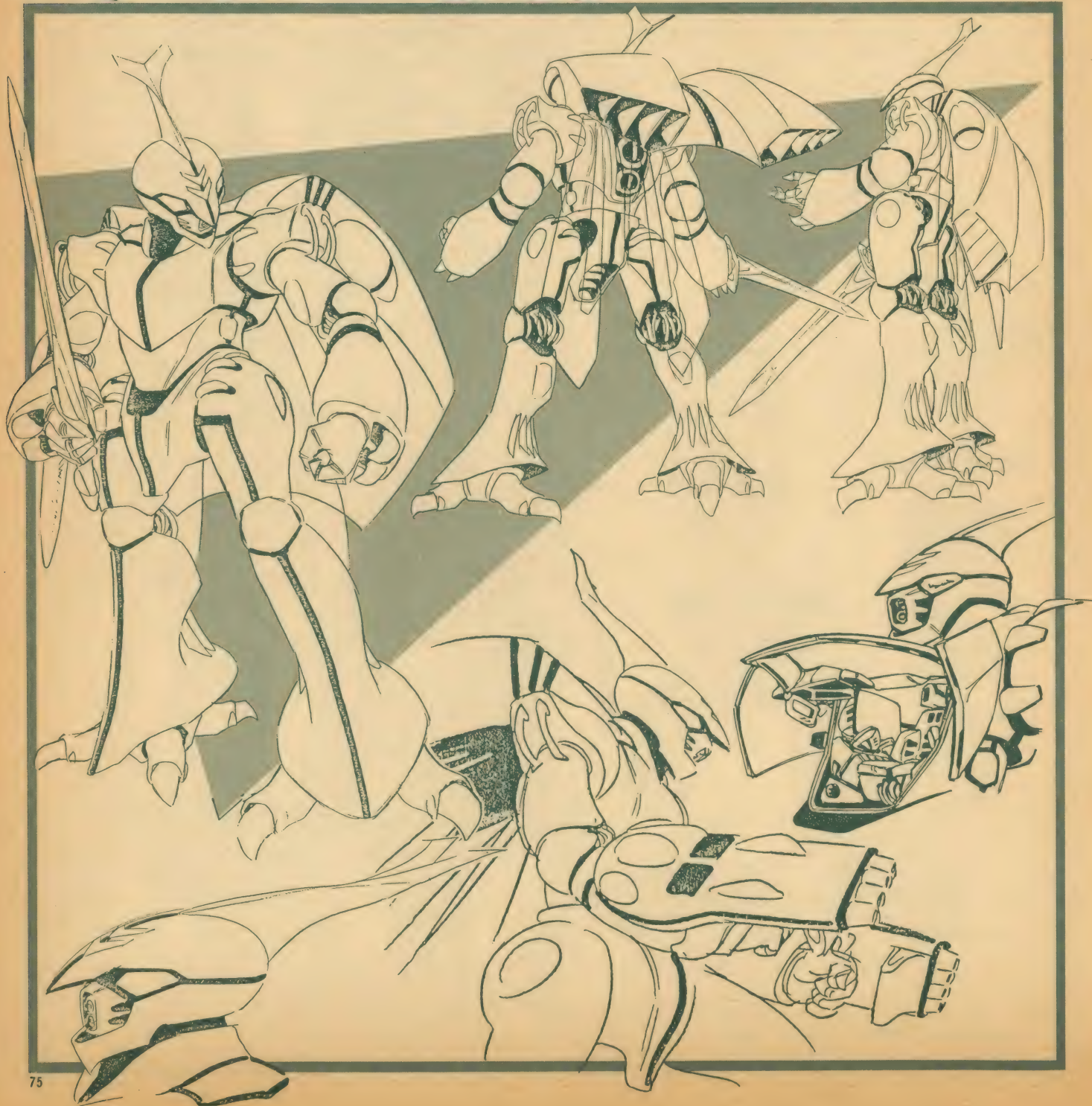
話題のサンライズアニメ「銀河漂流バイファム」もすでにストーリーなかば。前半は戦闘シーンが少なかったが、後半はメカファンの人にとっては、期待ができそうだ。

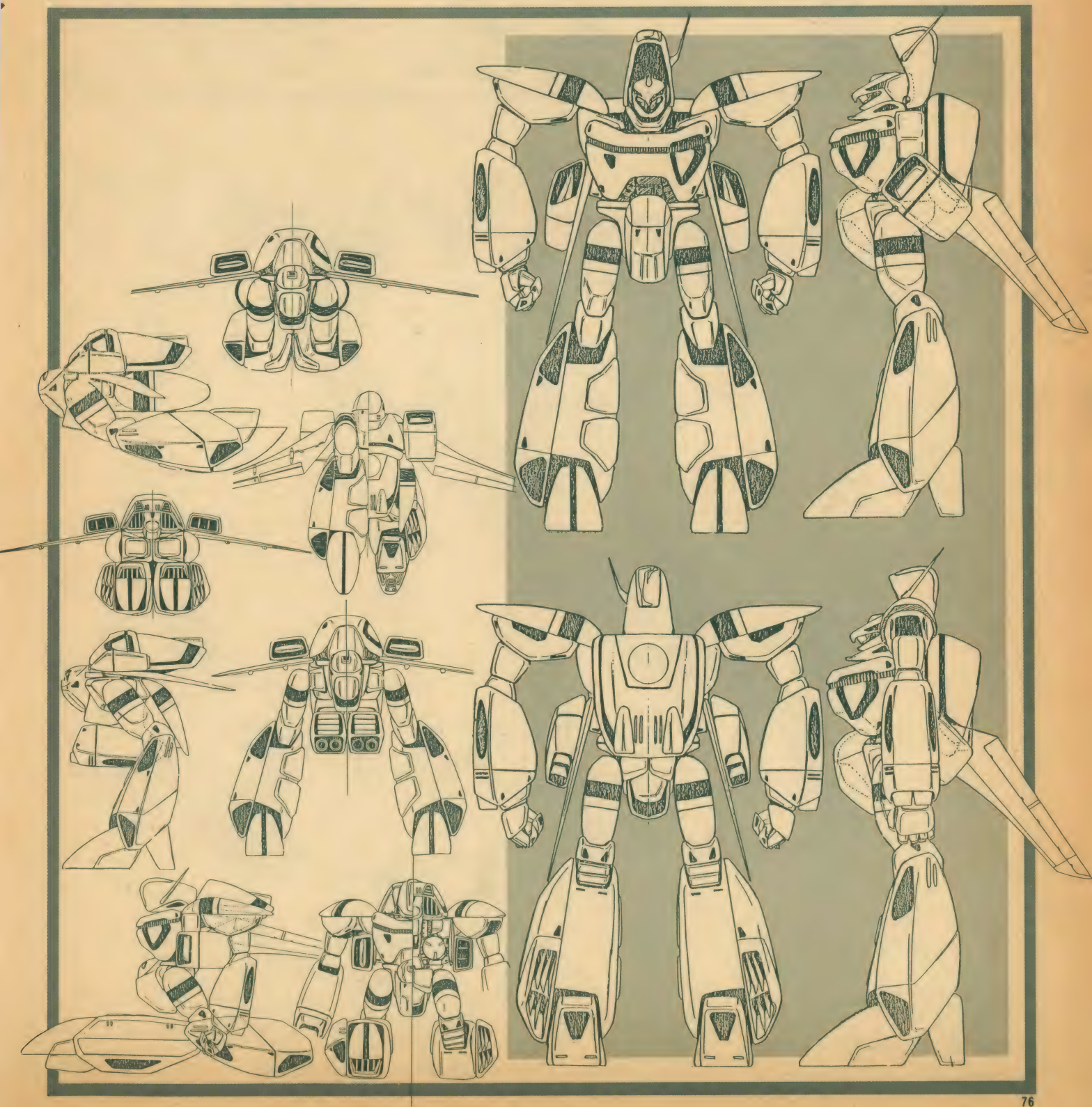
このバイファムのキット第1弾が、いよいよバンダイから発売された。

1/144スケールで、関節部にポリキャップが使用されている。

オーラバトラー　ダンバイン

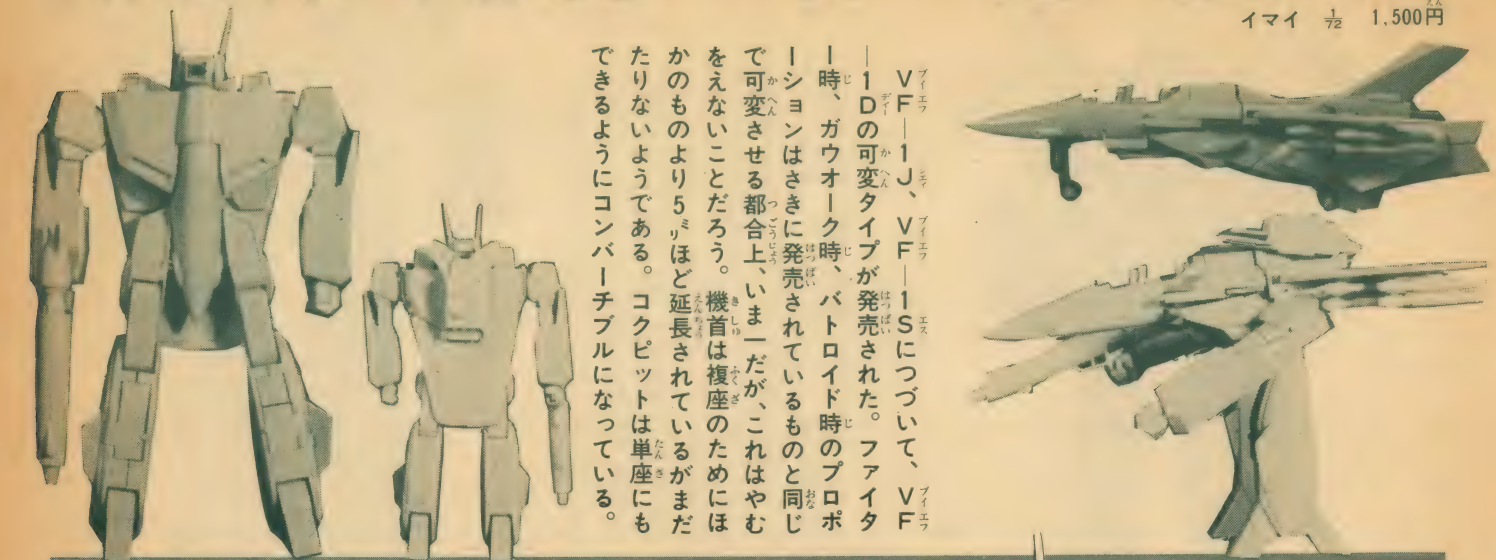
バンダイ　1/48　800円

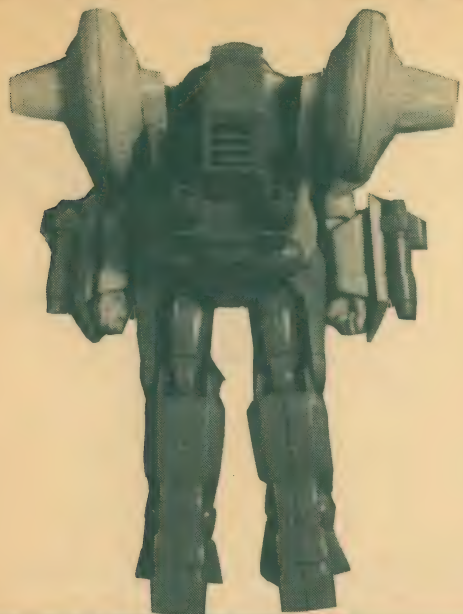
ようやく、1/48スケールのダンバインが発売された。ボックスアートはMSVシリーズでもおなじみの石橋氏によるもので、バイストンウェルの感じがよく出ている。キットは組み上げてみると、そのプロポーションは、1/72のものとは同じで、1/72の悪い部分もそのままうけついでしまっているので、気になる人は、それなりの改修をおこなう必要があるようだ。コクピット部開閉可能となっているが、個人としてはいま一つの感がある。

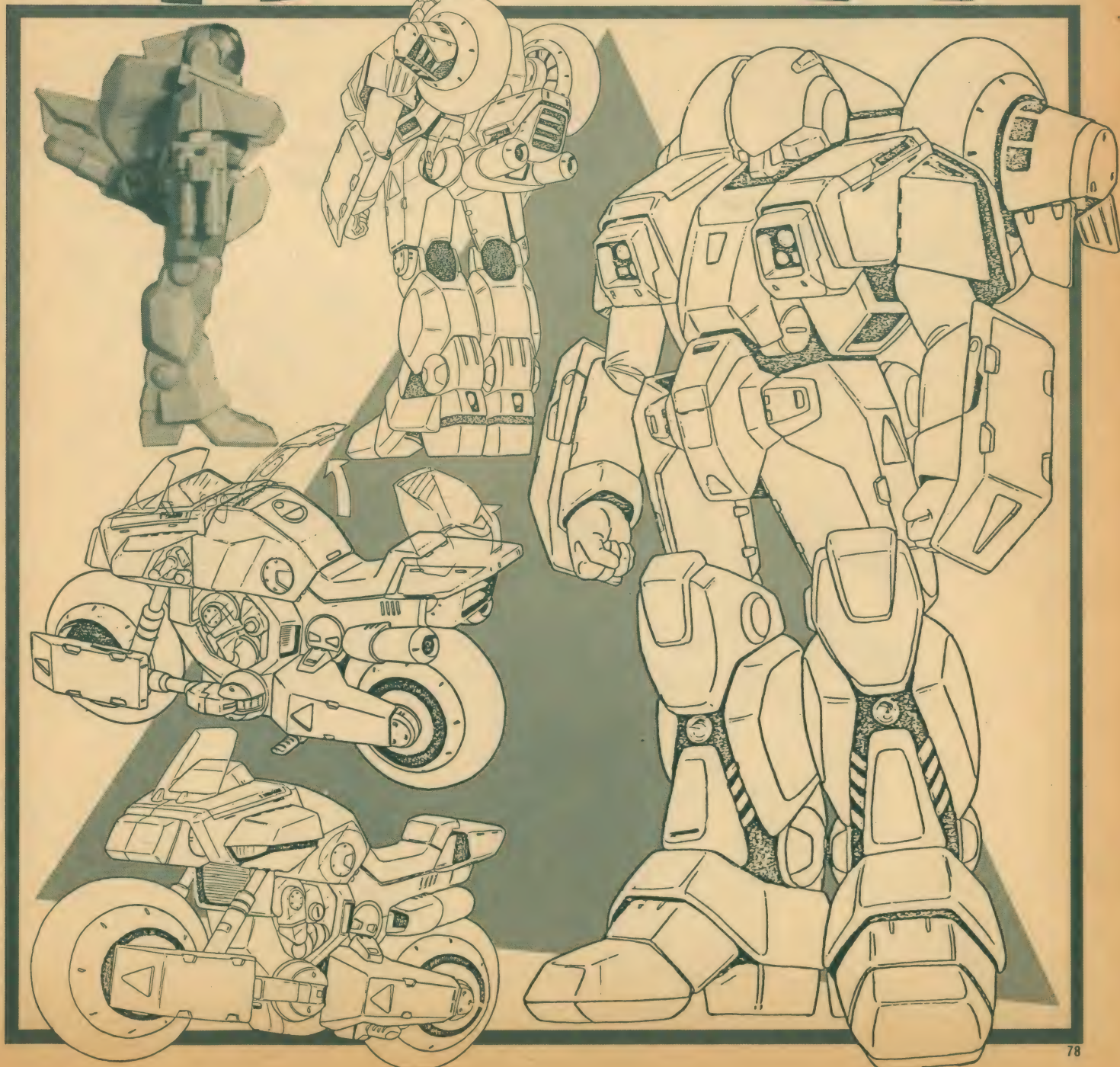
戦闘ドリファンドオーガス可変タイプ

イマイ $\frac{1}{40}$ 1,500円

バルキリーの可変タイプにつづいて、今度はイマイから、オーガスの可変タイプが発売されることになった。バルキリーの場合は、ファイター時とバトロイド時に、機首を取りかえなくては変型させることができなかったが、オーガスの場合は文字通り、パーツ交換がまったく必要のない、完全変型タイプになるようだ。さあ、きみもチャレンジしてみよう!!

バトロイド・バルキリー・VF－1D 可変タイプ

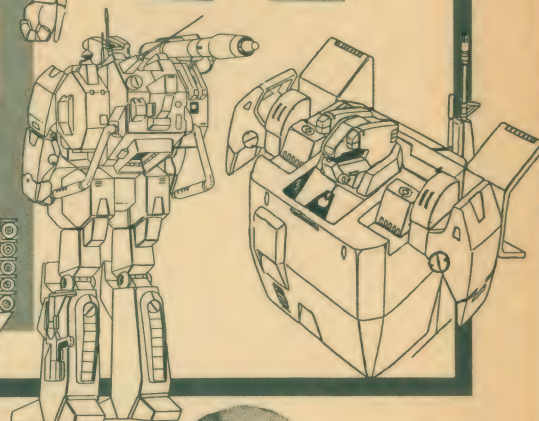
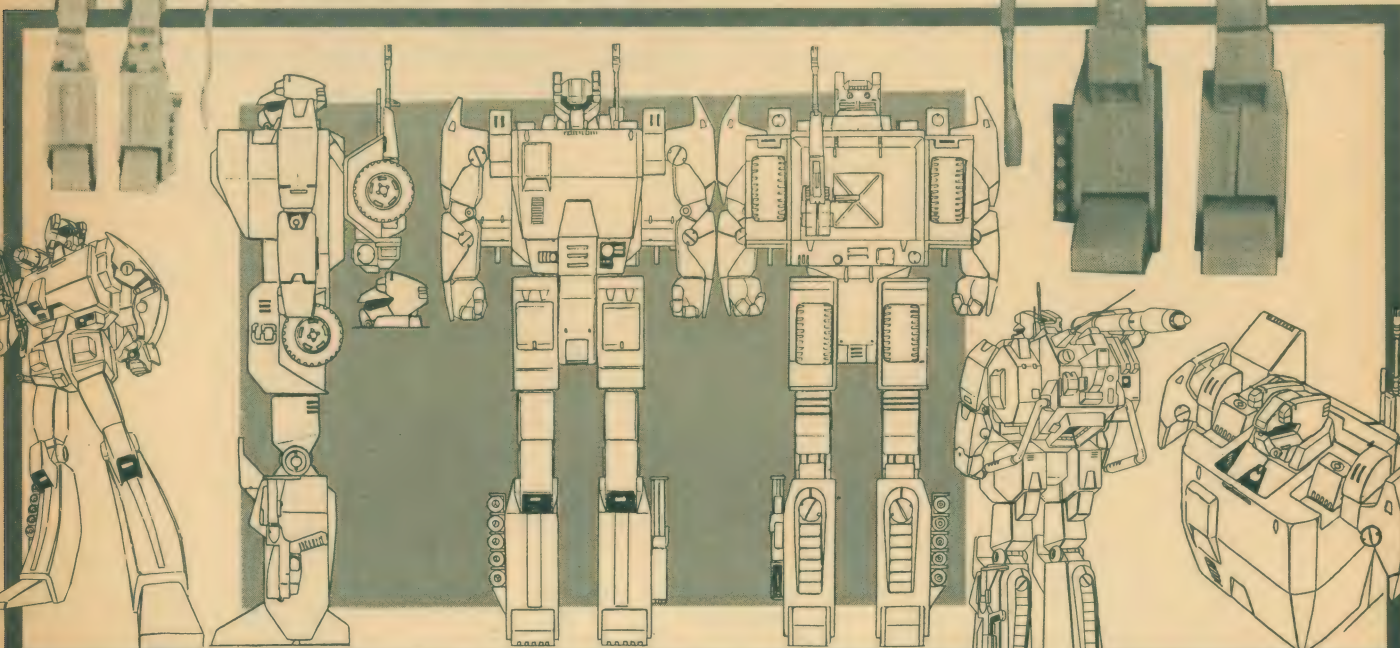
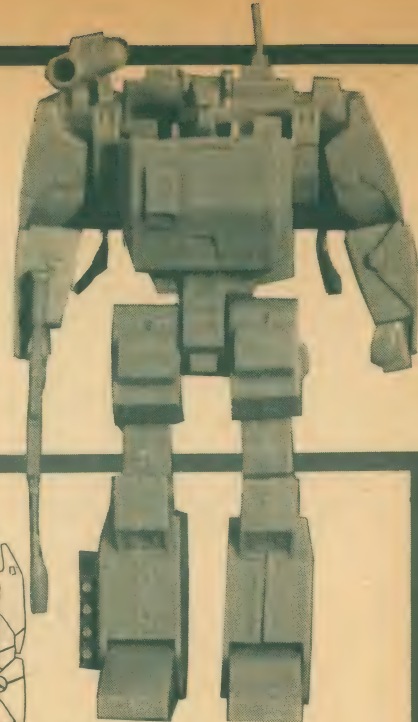
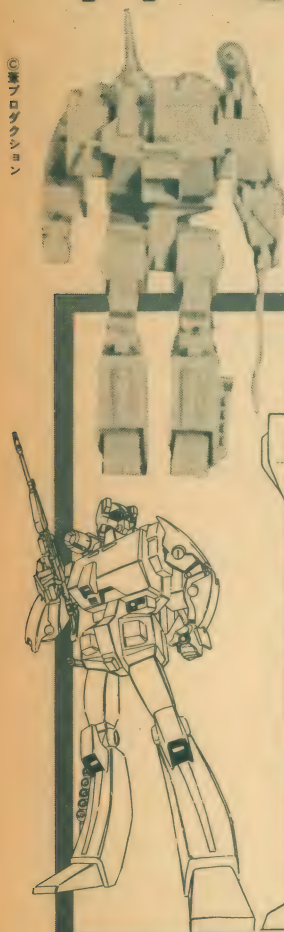
イマイ 1/72 1,500円

VF－1J、VF－1Sにつづいて、VF－1Dの可変タイプが発売された。ファイター時、ガウオーク時、バトロイド時のプロポーションはさきに発売されているものと同じで可変させる都合上、いま一だが、これはやむをえないことだろう。機首は複座のためにほかのものより5ミリほど延長されているがまだたりないようである。コクピットは単座にもできるようにコンバーチブルになっている。

ライドアーマー(スティック用)

イマイ 1/15 500円

変型ロボットものがはやっているこのごろだが今度はバイクとその運転手が同時に変型してしまうものまでできた。それがモスピーダだ。よく考えるね。おもちゃではちゃんと変型するものが発売されるようだが、ほんとうにちゃんと変型するだろうか。テレビの画面だけではどんな機構になっているのかよくわからないが。すでにイマイから発売されているモスピーダはプロポーションもバツグンのキット、ただ可動はんいのせまいのが残念だ。

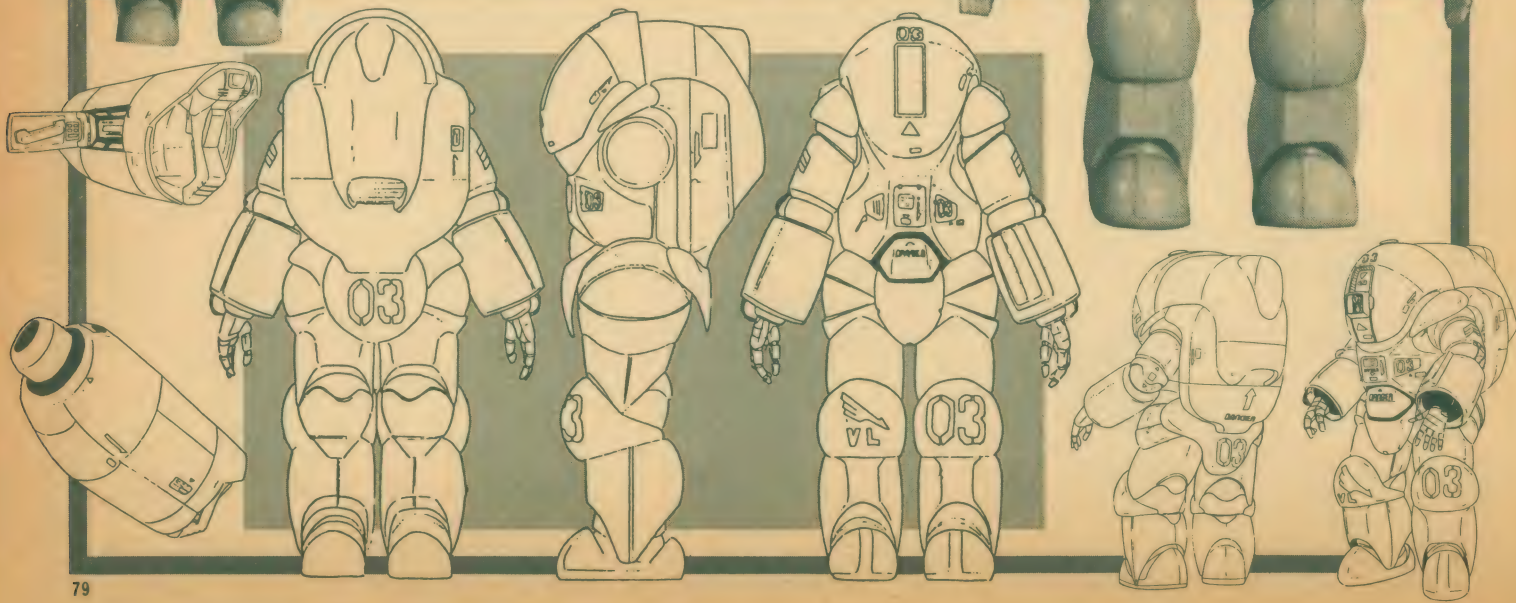
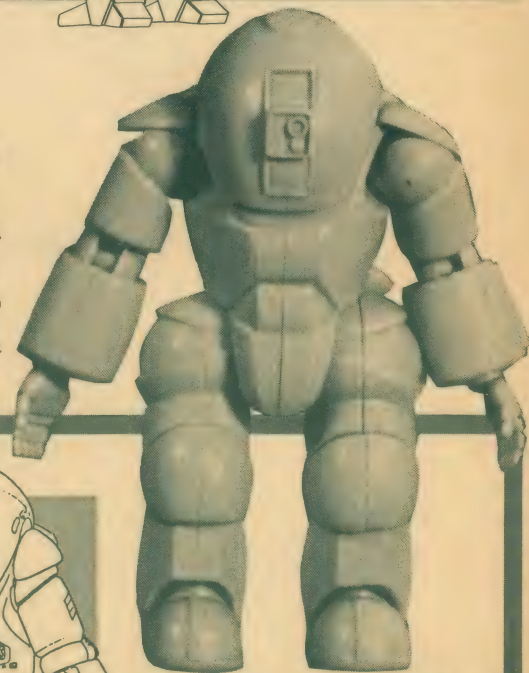
バリアブルビークル　アーマーライフル

VV−54ARムゲンキャリバー

グンゼ　1/72　300円

モスピーダがバイクなら、こちらはジープ。「特装機兵ドルバック」の主役メカ・ムゲンキャリバーだ。「宇宙戦艦ヤマト」のメカデザインなどで知られる板橋勝己氏によるデザインで、変型プロセスを見ても、ジープからちゃんとロボットに変型しそうだ。
全体のディテールもシャープに表現され、パーツの合いも良好。オリジナルのカラーリングもよさそうだ。

パワードアーマー　エヌ

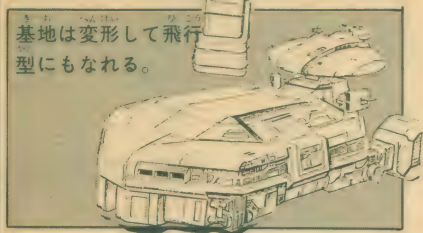
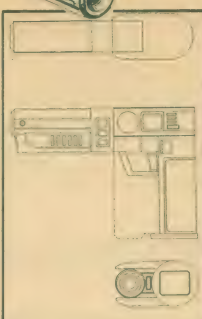
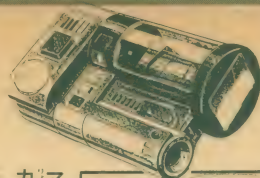
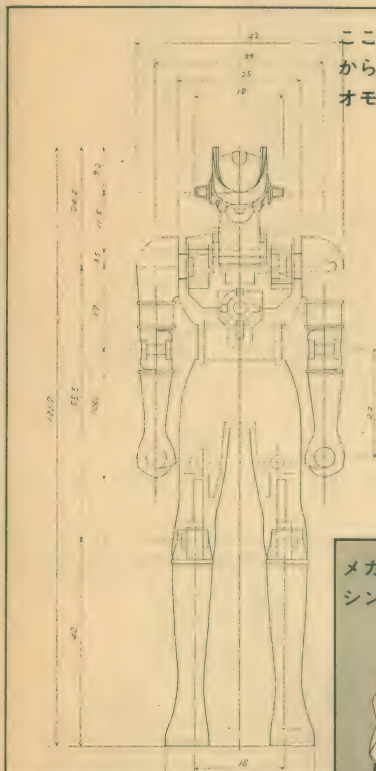
PA−58Nハーク

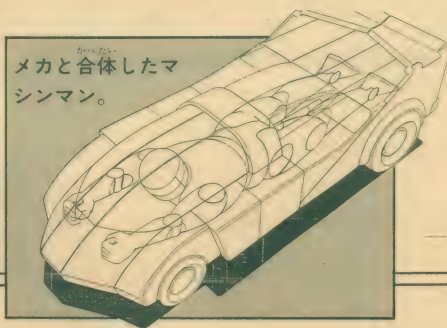
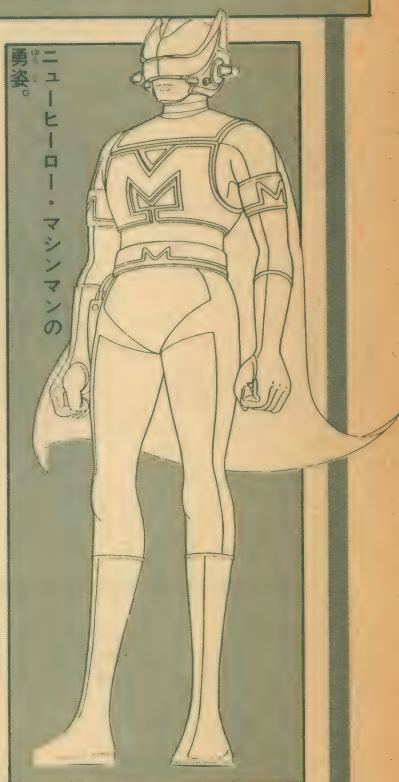
グンゼ　1/24　300円

ドルバックに登場するパワードスーツで、細部を変更されたバリエーションが、ほかにも数種ある。こちらもつづいて発売されていく予定のようだ。正直いって、このコーナーの中で一番やりたくないものだったのだが、素組してみると、これがなかなかのすぐれ物なのだ。プロポーション、可動ギミックも良好。ぜひ一度、ためしてもらいたい。

特撮メカ情報

はるか宇宙のマシン星からきたヒーロー、それがマシンマンだ。超転換でメカに変身合体して悪と戦う正義の戦士の活躍に期待しよう。来年1月放映スタート。(毎週金曜日　午後5時 30分から日本テレビ系で放映)

これがマシンマンの基地。

基地は変形して飛行型にもなれる。

マシンピストル　マシンマンの強力な武器だ!!

ここに紹介するのはバンダイから発売予定のマシンマンのオモチャの設計図だ!!

ニューヒーロー・マシンマンの勇姿。

メカと合体したマシンマン。

マシンマンと合体するメカ「ドルフィン」は、地上走行タイプにも、高速飛行タイプにも変形が可能だ。

「ドルフィン」の内部メカ図解。

亜空転騒 フィクサリア

SF アクションマンガ!!

★よしみる

こわいよぉ
何なの!? どーなってんの
こんなん知らんぞ!!
ちょっと操縦きかないの!?
ねぇねぇ何か来るよぉ
キャア
アホ! こーゆー状態でどーせーちゅうんじゃ

ねぇ シン……
起きて よう
ねェ
ん!?
何かおれ 夢みてたみたい…
ルナ 何か わかったぁ?
なんか まっ暗で わけがわかんない シン ちょっときて
夢じゃ なかった
そういえば 空気がある……
どこの 星だろ!?…
PUSHU!
なに これ!?
さっき ぶつかって 来たやつよ
おーい
おれこれ しらべて みる
じゃ も少し まわりの様子 見てくる
よっ
へんな 地面だなぁ
作りもん みたい……

このメカ電装系以外は外板しかないよ

プラモデルみたい

プラモデル!?

改造しよう

発作がおきちゃった…

どーしよ

こんな所に壁が…

GAN!

建物かな!?…

え!?

なによこれ

ヴオオーン

!?
ルナが追われてるよぉ
!?
キャア
ルナだいじょうぶ？何なの　あれ!?
はぁ
はぁ
なんかわかんないとつぜん撃ってきたのよっ
今作ったこいつでやってやる
いつの間にあんなの作ったの!?
発作であっという間
キャン

くそっ はずしたっ
なんだ!? 今ごろ ふり返ってる…
よし
BASHU!!
もらったぁ!!

とどめ!!

おれの腕もすてたもんじゃないだろ!?

まあね………

かっこいー♡

カッ!

!!

また敵か!?

3D.GAME

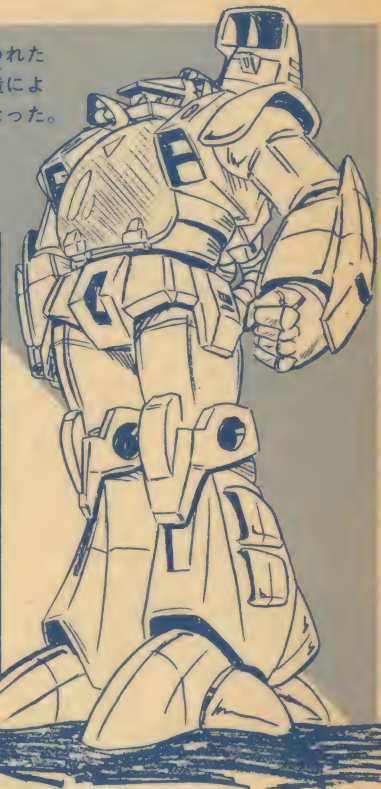
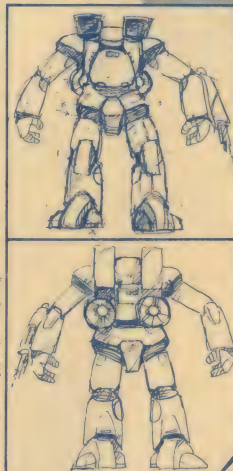
つづく

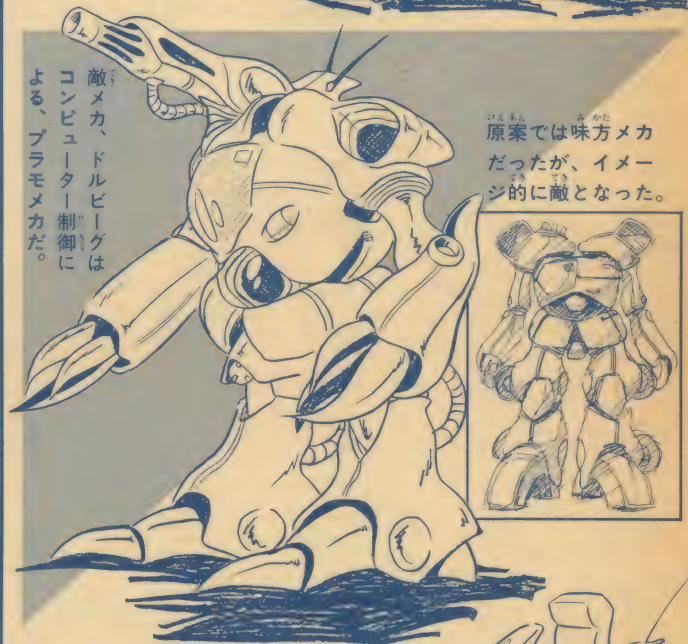
ホビーボーイ Vol.1 目次

フィクサリアメカ設定大公開!!

ここに登場したメカは、楠本氏による原案をよしみる氏が清書したものだ。

フィクサリアはもともとこわれたプラモだったが、シンの改造により、中からの操縦が可能となった。

楠本氏によるフィクサリアの原案。全体に丸みをおびていて、宇宙服というイメージが強い。

敵メカ、ドルビーグはコンピューター制御による、プラモメカだ。

原案では味方メカだったが、イメージ的に敵となった。

このタルト・レットは、シンたちが修理の仕事の時などに使うメカだ。

かなりメカっぽさが強い原案。

●表紙/ジオラマ制作・草刈健一 写真・高瀬ゆうじ ●本文レイアウト/山下幸雄 高野あかね 佐藤鈴子 小笠原聡子 岡村麻里子 白川祥盟 ●カット/こばやし将 しごと大介 リッキー谷内 ぷりん高木 ●編集協力 小池一郎 高木信義 夏井潤 吉田祐一 草刈健一 森王 佐藤芳弘 浅間遥 高野英男 柳沢達彦 ●構成/ワークハウス ●写植/パンアート

Nゲージ ストラクチャーカタログ

鉄道模型だけではなく、ほかのジオラマにも流用できるストラクチャーだ!!

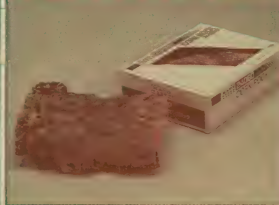
関水金属
東京都新宿区西落合1-30-15 TEL 03(954)2501

樹木キット

色々な形の樹が作れる　400円、800円

カラーマット

レイアウト用人工芝マット、緑とうす緑がある　各800円

コルクロック

リアルな岩が作れるコルク樹皮　500円

機関庫

近代的なタイプの機関庫　予定品

商店ビルキットA

角地用ビル　800円

商店ビルキットB

ヨーロッパ調ビル2棟セット　800円

自動車クラウン

トヨペットクラウン6台入りセット　600円

駅員詰所

主要駅でよく見かけるタイプ　予定品

電車庫

これも都市近郊でよく見かけるタイプ　予定品

商店ビルキットC

1階と2階建てのビルがセットになっている　800円

信号所

都市でよく見かけるタイプの信号所　予定品

跨線橋

オーソドックスなタイプ。　800円

対称・延長階段

跨線橋のグレードアップ用オプション　㊧250円㊨200円

地上駅舎

主要幹線によくある近代的駅舎　予定品

延長渡り

跨線橋の延長用。長短2種類(78ミリ)200円(39ミリ)150円

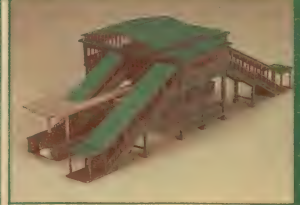
対向式ホームエンド1

シール・アクセサリーつき　予定品

対向式ホームA

キオスクのついたタイプ　予定品

対向式ホームエンド2

シール・アクセサリーつき　予定品

橋上駅舎

山手線大崎駅舎をモデルとした橋上駅舎　1,100円

島式ホームB

駅員事務室つき、屋根中央はガラスばり　700円

島式ホームエンド3

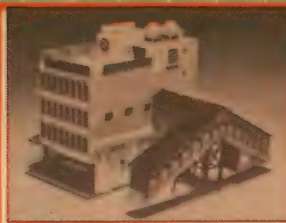
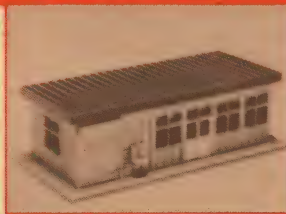
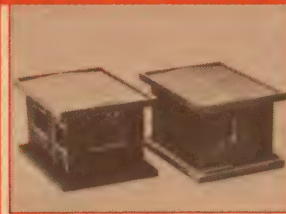
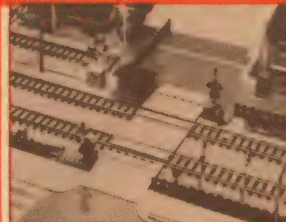
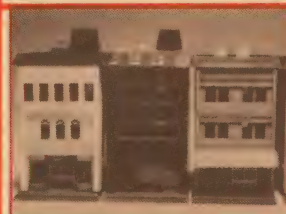
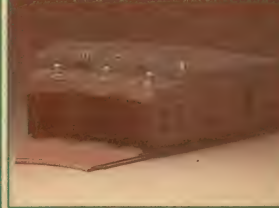
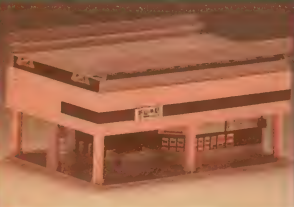
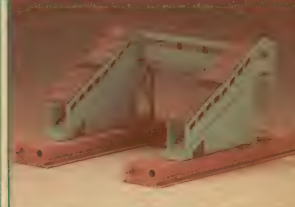
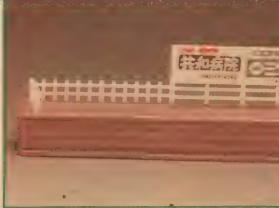
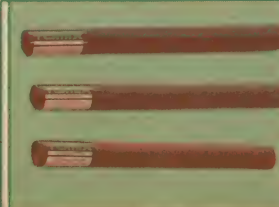
シール・アクセサリーつき　400円

島式ホームエンド2

シール・アクセサリーつき　400円

対向式ホームB

駅員事務室つき　予定品

ポケット樹木セット
高さ65ミリのかわいい樹
予定品
島式ホームA
キオスクつき
700円
島式ホームC
左右ふりわけの階段つき跨線橋をセットする
予定品
島式ホームD
屋根の無いタイプ
予定品
ポケットホーム
ヨーロッパスタイルの小さなホーム
予定品
ポケットハウスA
ポケットハウスBの色ちがい
800円
ポケット踏切セット
小さな番小屋もついている
250円
ポケットハウスB
バンガロー風の小さな家の2こセット
800円
ポケット教会
メルヘン調の教会
予定品
ポケット信号所
ファンタスティックな、かわいい信号所
250円
ポケット駅舎
ヨーロッパ調の駅舎
予定品
ポケット給水塔
SLのレイアウトに必要
400円
グリーンマックス
東京都板橋区大山町39
2スズヤビル2F
TEL 03(973)2381
電柱から公団住宅まで、なんでもそろうストラクチュアキット・シリーズ
落石防止柵
ガケなどの落石防止用柵
300円
鉄路柵
コンクリート製の柵
300円
鉄路柵
古枕木を利用したタイプ
300円
対向ホーム
対向式ホームのセット
900円
ローカル型プラットホーム
地方で見かけるタイプ
1,400円
都会型プラットホーム
駅員詰所入りのセット
1,400円
線路きわのアクセサリー
鉄道用標識のセット
400円
電車庫
組み合わせて、大きな車庫にできる
1,500円
跨線橋
一般的な跨線橋
900円
信号所
ローカルタイプの信号所
500円
詰所
ローカルタイプの保線区詰所
400円
小型駅
私鉄などでよく見かけるタイプ
900円
トイレと物置
ローカル駅に使う
500円
変電所
中規模の変電所
1,000円
ローカル駅舎
詰所、腕木信号機つき
1,400円

商店
6軒入り
1200円
近代型詰所
信号所つき
1,200円
車上駅
中型駅と同じ規模
1,600円
中型駅
駅ビルのついた駅舎
1,500円
道路関連
信号機や街路灯、道路標識などがある
300円～500円
公団住宅
2棟入り
1,200円
住宅
6軒入り
1,000円
高架下の倉庫・店舗
プレート別売
800円
車輛修理工場
組み合わせて、大きくできる
1,200円
プラント工場
大規模な工場
1,200円
シーナリーベース
駅前広場を作るときに使うベース
150円
シーナリーベース
畑などを作るときに使うベース
450円
工場付属設備(A)
クレーンなどのセット
500円
乗務員詰所
3こ入り
700円
保線詰所
3こ入り
600円
駅員詰所
3こ入り
600円
路面電車停留所
2こ入り
600円
路面電車
6000形と7000形の2輛セット
1,800円
踏切セット
近効都市タイプ
600円
保線区車輛と詰所
車輛は2こずつセット
1,000円
商業ビル(B)
5階2棟入り
1,000円
商業ビル(A)
5階2棟入り
1,000円
商業ビル
3階4棟入り
1,600円
歩道橋
2こ入り
500円
トラス型鉄橋セット
れんが橋脚2本つき
1,000円
トラス型鉄橋セット
PC橋脚2本つき
1,000円
トミックス
東京都葛飾区立石7-9-10 TEL 03(693)1031
車輌駅をはじめ近代都市レイアウトにはかかせないストラクチャーシリーズ
ビル付属施設
広告塔、階段のセット
1,000円

ミドルエイジ
6体入り
600円
ニッサンセドリック
3台入り
500円
いすゞエルフトラック
3台入り
500円
三菱ふそうバス
2台入り
500円
総合ビル
高さを変えることができる
2、100円
角店セット
2店入り
1、000円
ビジネスマン
6体入り
600円
駅員
6体入り
600円
変電所
中規模の変電所をモデル化
1、000円
近郊住宅
標準的な庭つき一戸建住宅
800円
商業ビルセット
キットタイプ3棟入り
1、800円
中型ビル
シールつき。組み合わせて大きくすることもできる
1、200円
わらぶき農家
ローカル風景の必需品
800円
複線機関庫
一般的なストレート構造の機関庫
900円
扇形機関庫
扉は自動開閉式
3、800円
商店セット
シールつき。3店入り
800円
高架駅A
改札口のある建物。国鉄、私鉄2種類のシールつき
1、800円
木造駅舎セット
ローカル線タイプ。ホームつき
900円
橋上駅舎
都市近郊でよく見られるタイプ
1、200円
木造跨線橋
各地でよく見られる一般的なタイプ
850円
島式ホームセット
階段、売店、シールつき
1、200円
対向式ホームセット
ローカル線タイプの片面ホーム
700円
対向式ホーム延長部セット
対向式ホームの延長用
550円
高架駅B
店舗のある建物。旅行代理店などのシールつき
1、800円
ライケン
グリーン、ブラウンミックスの2色ある
各380円
ロックフェイス
コルク樹皮。岩肌が手軽に表現できる
500円
レイアウトマット
ダークグリーン、ライトグリーン、ブラウンミックス
各750円
島式ホーム屋根つき延長部
20メートル級車両2両分の長さの延長部
800円

GARAGE KIT

ガレージキットを作ろう!!

ふつうのプラモにあきたらないきみにガレージキットのすべてを紹介

キット・ジオラマ製作／西村なおや　写真／高田泉

きみたちも、こんなプラモがあったらなあなんて思うことがあるだろ!? その夢を実現できるのがガレージキットだ!! 一般には市販されていない自分だけのキットを作ってみよう。ガレージキットの作品群の数々を紹介し、作り方をくわしく説明しよう。

①スケッチをもとに、プラ板で格子状の骨組みを作る。

②骨組みに合わせ、プラ板でおおい、ポリパテで整形する。

③大きな形ができたら、モールドをプラ板で作りつける。

④コントローラーはプラ板で作り、はり合わせていく。

⑤座席になる部分はじかにエポキシパテをもり、整形する。

⑥骨組みをプラ棒で作り、エポキシパテで造形していく。

⑦フォルモで胴体を作り、首の接着部は頭部を押しあてる。

⑧フォルモは完全に乾燥するまで、気長にまつこと。

GARAGE KIT CATALOGUE

文／草刈健一
写真／柳沢達彦

ガレージキットなるものが最近、模型専門店によくおかれている。その内容はバキュームフォームや、プラキャスト製のもの、メタル製のものなどさまざまで、大手模型メーカーなどではまず発売してくれそうもないものがラインナップされている。ここに紹介するのはその中のごく一部だが、ぜひとも一度はチャレンジしてもらいたいアイテムである。

海洋堂　初代ゴジラ

海洋堂　キンゴジ

海洋堂　モスゴジ

海洋堂　アボラスとバニラのコンビもなかなか。

海洋堂　ゼットン

海洋堂　ネロンガ　ほしの君　目をねらうんだ〜

海洋堂　迫力満点の巨大猿

スペクトラム　ゴルゴス　おなかのたるみぐあいが、かわいい。

キーラ

海洋堂　バルタン星人

海洋堂　サイゴ　ウルトラ怪獣の中でもわすれられがちなんだよね。

スペクトラム　メチャンコナメゴン　御存知ナメゴンのデフォルメモデルです。

スペクトラム　初代ゴジラソフトビニール人形をもとに復製したもの。

左の大きいものが1/12 ALEXのカネゴン。右の小さいものが1/20スペクトラムのカネゴン。

⑨表面処理はエポキシパテを水ですうめて造形していく。

⑩型取りは信越シリコンゴムを使用した。

⑪シリコンに硬化剤を数滴たらし、まぜ合わせる。

⑫ほどよい大きさの箱をプラ板で作り、セロテープではり合せる。次にシリコンを少量、流し込み硬化させ、原型を箱の中におき、完全にうまるまでシリコンを流し込む。

⑬少々シリコンがたらなくて原型が頭を出した時は、原型にあたらないように物を入れてかさをふやす。

⑭原型の中心を通る部分をカッターで切り込んで二分する。

⑮シリコンの型をはずし、原型を取り出す。

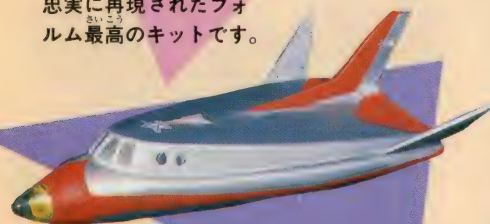
⑯シリコンで作ったパーツ別の型。

⑰カッターで切り込み注入口を作る。

ゼネラルプロダクツ　1/72ジェットビートル
忠実に再現されたフォルム最高のキットです。

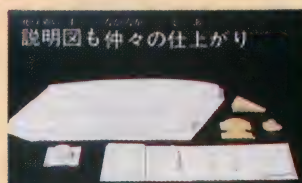
スペクトラム　ケムール人
あの笑い声ともつかない声がいいんだよね。
「フォ〜フォ〜」

海洋堂　メカニコング　ドクターフーあやつるロボット怪獣　最高！

海洋堂　テスレドン

ゼネラルプロダクツ　1/72デルタビートル
機首のレドームはクリヤーパーツとのコンパーチブル。

ゼネラルプロダクツ　ペルシダー　イデ隊員の力作もビートルと同スケールでキット化。

ゼネラルプロダクツ　S−16号　別売りのデカールを使えばよりグッド。

ゼネラルプロダクツ　1/100ウルトラホーク1号
別売りでデカールも発売されている。

説明図も仲々の仕上がり

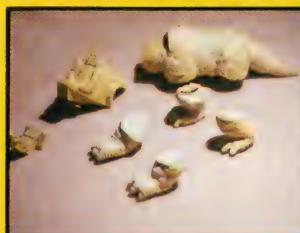
アクアポリス　ロビー
メタル製でフィギュアつきも発売されている。

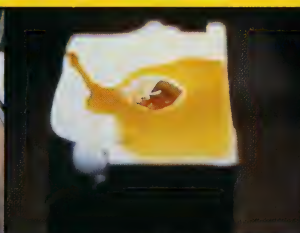
この通りに分離させることもできる。

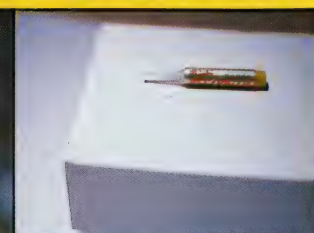
海洋堂
轟天号

ビリケン商会　メタルナミュータントソフトビニール製。

ゼネラルプロダクツ　左からウルトラガン、ウォーズマシーン、スタンガン。パッケージもなかなか。

ロビーのパーツ

㉒プラキャストUででき上がったパーツ。

㉑硬化したら、でき上がった型を取り出す。

⑳作りたい材料（今回はプラキャストU）を流し込む。

⑲作った注入口を上にするようにおく。

⑱アロンアルファーで二分した型を接着する。

㉗ジオラマに合った背景を作り、配置してジオラマのでき上がり。

㉖ベースにでき上がった物を配置し、着色する。

㉕石こうが固まる直前に不思議な植物をさし込む。

㉔プラバンをドライヤーでモコモコさせて、穴をあける。

㉓木パネルの上に石こうをたらす。

A1海洋堂　ナウシカ全高30数センチのビックなもの。

1/144のザクとくらべるとその大きさがよくわかると思う。

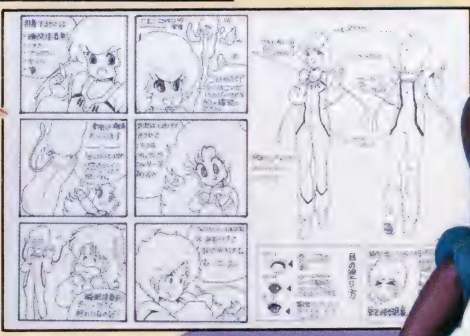
海洋堂

海洋堂　ファルコ　バキュームフォームキット　手前にいるのは同スケールのラナちゃん。

トロイ　ミムジー　オーガスのキャラも3D化。

あるふぃんちゃん　これはキットではなく、趣味で製作されたものだそうだ。

イワノフ　クラリス　メタル製　横におかれたタバコから大きさがわかると思うが、その精密さにはビックリ。

海洋堂　ミンキーモモ　これは全高30数センチの大きなもの。ちゃんとパンツにはネコマークもモールドされている。

取材協力
MUGEN（ムゲン）〒144　東京都大田区蒲田4の22の15
フォルクスモデル　〒116　東京都荒川区西日暮里5の21の5 加藤ビル1F

ホビーファンのきみに!!

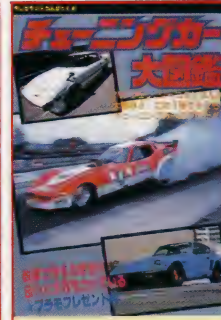
テレビランドわんぱっく

徳間書店

ラジコンテクニックと遊び方を大研究!!

ガンダム・ザブングル ダグラムプラモ特集!!

どんな改造でも、これ1冊でバッチリだ!!

必勝法つき。最新電子ゲームがせいぞろい!!

オバフェン・シャコタン チューニングカー特集

ガンダム・イデオン・ロボットプラモ大集合

定価各580円

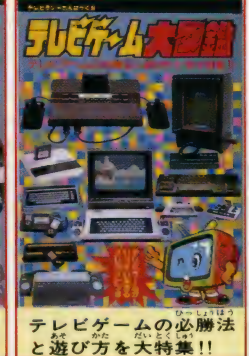
プラモ改造&ジオラマ…ホビーシリーズ ますます好調発売中

最新電子ゲームの必勝法がバッチリだ!!

なんでも ジオラマ大図鑑

ガンプラからマシンロボまでジオラマ特集!!

マシンロボのひみつをてってい特集したぞ!!

ガンダム・ザブングル ダンバインプラモ特集

テレビゲームの必勝法と遊び方を大特集!!

GUN & ADVENTURE

サバイバルゲーム

●モデルガンを家の中でただながめているだけじゃつまらない。仲間が集まったら、外へ出てサバイバルゲームのはじまりだ!!

サバイバルゲームには弾丸の出る銃を使ってはいけないよ

ワレ上陸ニ成功スルモ敵ノ抵抗ガ激シク……こら戦死したふりして昼寝をするな!!

M—76のフル・オート射撃。コンパクトなサブマシンガンは接近戦に有利だ。

ボクは守備隊　近づくやつは射っちゃうぞ!!

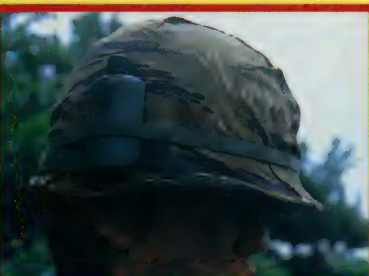
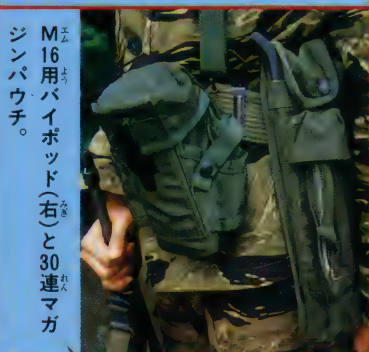
②水ペーパーでパーティングラインを消す。

①まずプラフレームのバリや加工くずをナイフでけずり取る。

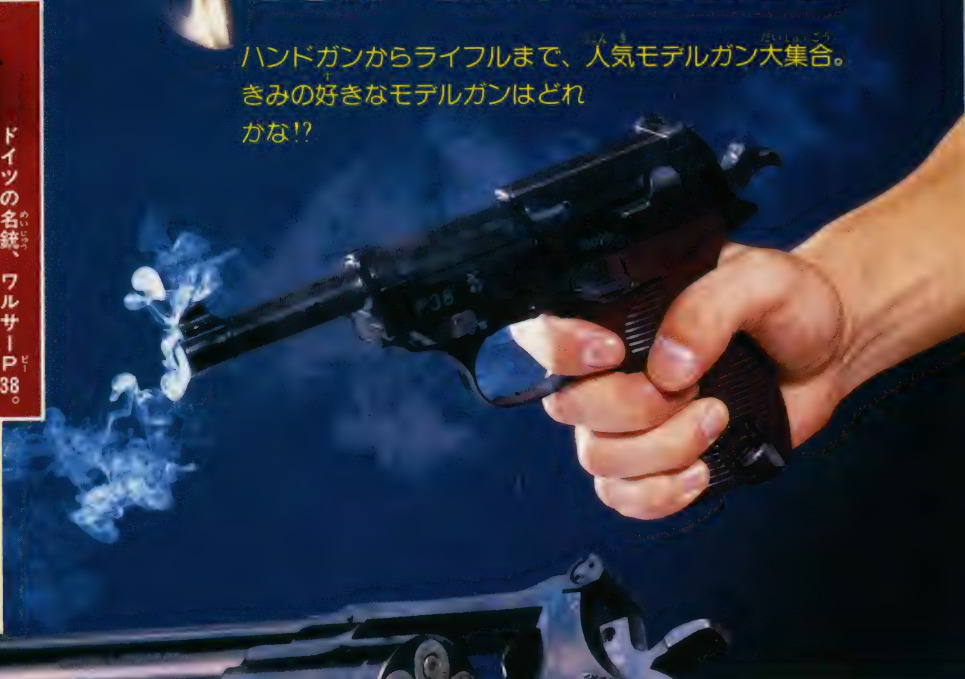
セレクターでフルオートも楽しめるマルシン・モーゼルM713。　(4,900円)

●完成品のモデルガンより安くて人気のあるモデルガン組立てキット。組立てはプラモよりかんたん。

文／浅間 遥　写真／青柳 宏・石川泰士

●モデルガンだけでなく迷彩服などの装備にもこりたい人のために……
フェイスペイントで顔にも迷彩するのだ。
L型フラッシュライトは手に持つ必要がないので便利だ。
M2スチールヘルメット（カモフラージュカバーつき）と防虫剤。
M1911A1コルト45オートピストル
Mk2ハンドグレネード。（ラバー製ダミー）
プラスチック水筒（2個）とファースト・エイドキット・ケース。
M16用バイポッド(右)と30連マガジンパウチ。
おたく今日はこれが何回めの戦死!?
サイレントスリング、ダブルマガジンクリップ、スコープを装着したM16ライフル。
おとなしく出てこないと手榴弾投げちゃうぞ
ゲリラが古い倉庫へ逃げこんだ。追撃する海兵隊員。
③金属パーツははじめにオイルを軽く吹いておく。
④金属パーツにバリがあると作動不良の原因になるのでけずり取ろう。
⑤スライドとフレームがスムーズに動くか確認したら組立てる。
⑥ボルトやハンマーもスムーズに動くかシア・ディスコネクタも正しく働くか。

GUN CATALOGUE

ハンドガンからライフルまで、人気モデルガン大集合。きみの好きなモデルガンはどれかな!?

ドイツの名銃、ワルサーP38。モデルガンの人気も高い。（マルシン　キット4、300円）

スリムなスポーツ銃コルトウッズマン。22口径ストレートブローバック。（MGC8、000円）

専用のアップサイドダウンホルスタもある。

D・Aオートの元祖ワルサーPP。（スズキ製）

S&W・M19。リアルなメタルフィニッシュ。（コクサイ8、800円）

小型オートの傑作ブローニングM1910。モデルガンでは新・旧の2タイプが発売されている。

(上) 戦後タイプ　（コクサイ　ブルー8,000円）　(下) 戦前タイプ（マルシン　キット3,700円）

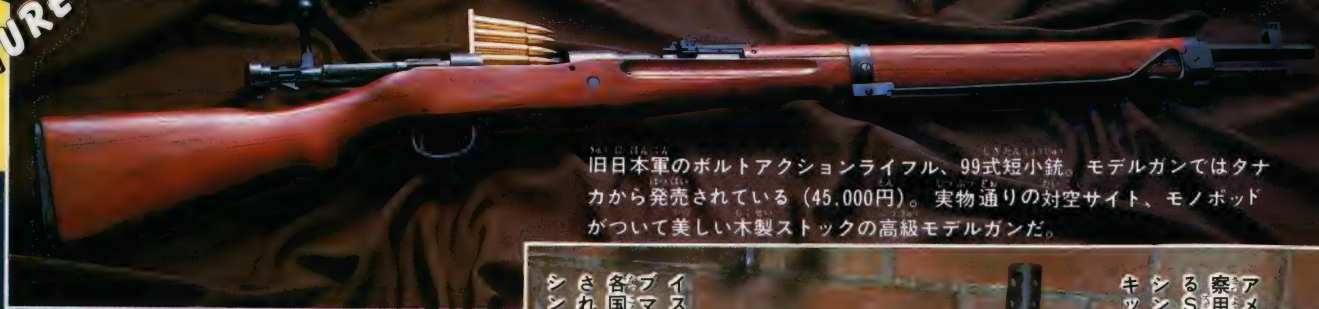
バリエーションの多いブローニングハイパワー。上は中華民国がカナダに発注したモデル。

天才ジョン・ブローニングの遺作となったM1935(ハイパワー)。マガジン13発のファイヤーパワー（マルシン　キット3,900円）

⑦リコイルスプリングを太めのドライバーを使って組み込む。

⑧ファイアリングピンを固定して完成。

⑨リコイルスプリングのはいるみぞがせまいようなら、

⑩棒の先にやすりをまきつけたものでけずろう。

旧日本軍のボルトアクションライフル、99式短小銃。モデルガンではタナカから発売されている（45,000円）。実物通りの対空サイト、モノポッドがついて美しい木製ストックの高級モデルガンだ。

アメリカではおもに警察用として使われているS&W・M76サブマシンガン。（MGCキット 8,500円）

イスラエルの代表的サブマシンガン、UZI。各国の特殊部隊で使用されている。（マルシン 25,000円）

実銃に迫る毎秒24発の連射ができるMGCのイングラムM11サブマシンガン。（フルセット 19,000円）

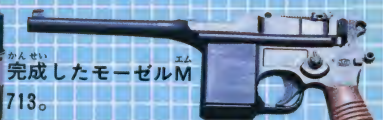
フルセットにはサプレッサー、スウィベルがついている。

ホルスター（6,000円）もある。

ドイツMP40サブマシンガンをベースに作られたMP41。セレクターでフル・セミの切りかえができる。（マルシン　28,000円）

モーゼルM 713のフルオートファイアリング。

クリップから10発装塡できる。

マルシンのメタルカラー。ブルー、ブラック、シルバーがある。

完成したモーゼルM 713。

別売の20連マガジンと木製ストックをつけると、サブマシンガンになる。

メタル・カラーで仕上げをしたM713。

スポーツガンカタログ

スプリングガンからエアーソフトガンまでターゲットシューティングが楽しめるスポーツガン大集合!!

スーパーコルトガバメント
コルト.45オートカスタムを再現。マツシロ　5,800円

スーパーモーゼルオートカスタム
モーゼルミリタリーをリアルに再現。マツシロ　5,800円

ルガーP08アーティラリータイプ
名銃ルガーP08をエアーガン化。　マツシロ　5,800円

スーパーブラックホークカスタム
ルガースーパーブラックホーク8インチモデル。　マツシロ　7,800円

モーゼルマークII
有名なモーゼルミリタリーを近未来風にアレンジしたエアーソフトガン。
ヨネザワ　5,800円

S&W44マグナム
M29　6インチモデルをリアルに再現したエアーソフトガン。
ヨネザワ　4,800円

パイソン357
コルトパイソン6インチモデルのエアーソフトガン。
ヨネザワ　4,800円

西部警察パイソン357
コルトパイソン4インチモデルのエアーソフトガン。
ヨネザワ　4,800円

オートマグモデル180
44オートマグをリアルに再現。
ヨネザワ　4,800円

SSスーパー7レバーアクションライフル
ウィンチェスターM73をエアガン化。10連発。
タカトクトイス　7,000円

SSスーパー9ボルトアクションライフル
スポーツライフルタイプのエアガン。5連発。
タカトクトイス　9,000円

SSスーパー5ボルトアクションライフル
カービン銃タイプのエアガン。5連発。
タカトクトイス　5,000円

GUN & ADVENTURE
スコープタイプ
1,800円
スポーツ シューティング ガン シリーズ
コルト パイソン8インチ
コルトパイソン8インチモデルをリアルに再現。
クラウン 1,300円
コルトM－177コマンド
リアルな外観のスプリングガン。ＬＳ 3,800円
コルトM－16A1アサルトライフル
ターゲットつき。 ＬＳ 3,800円
コルトM－655
ウエイトつきで、重量感もリアル
ＬＳ 3,800円
ステンマークII
第2次大戦中のサブマシンガン。
ＬＳ 3800円
コルト ウッズマン スポーツ
コルトウッズマンマッチターゲットモデルをリアルに再現したスプリングガン。
東京マルイ 1,200円
コンピュータービームガン
プロフェッショナル
コルトS.A.A.の光線銃
エポック 7,680円
ボルト888ＭＫ－II
スポーツライフルタイプのエアーソフトガン。増田屋コーポレーション 9,800円
サンダーボルト
ＳＦ銃タイプのエアーソフトガン。
増田屋コーポレーション 9,800円
ミニットマン－10
アサルトライフルタイプのポンプアクションレピーター。
増田屋コーポレーション 8,800円
デタッチャブル ＳＳ－２～５
バッファロー ＳＳ－１
パーツの組みかえでハンドガンからスコープつきライフルまで変化させることができるシステムタイプのエアーソフトガン。
増田屋コーポレーション 2,000円～5,700円
アーチンエクストラ
近未来のアサルトライフルのようなスタイルのエアーソフトガン。ボルトアクション6連発。
増田屋コーポレーション 7,000円

テクノシーバーできみの冒険エリアを広げよう!!

夢のメッセンジャー増田屋からすごい〝冒険遊具〟が出た。便利で楽しくつかえる数多くのオプションと、トランシーバー機能とをミックスさせたテクノシーバーだ。これ1台で、キャンプや冒険が10倍楽しくなるぞ!!

トランシーバーの電波到達距離は、約70メートル～120メートル。はなれたり、物かげにかくれてしまった友だちと話すことができるので、これはまちがいなく便利というわけだ。

トランシーバーで相手と交信する時にこのアンテナをのばして使う。

TECHNOLIGHT

トランシーバーで交信する時、このスピーカーから相手の声が聞こえてくる。

コールボタンといっしょにこのシグナルボタンを押すと、相手に発信ができる。

VOLUME SIGNAL TECHNOCEIVER

●2台で1セット
6、950円（電池つき）

トランシーバーのスイッチと音量を、このつまみで調整する。

このテクノライトで暗い所での作業もOK。本体と取りはずしができるし、ライトの方向も変えられるので、手に持って使っても、何かの上において使ってもバッチリだ!!

相手をよび出したい時には、シグナルボタンを押そう。そうすれば、相手のテクノシーバーから発信音が出るのだ。この発信音を使って、モールス信号を作っても楽しいぞ。

このテクノシーバーは、ズボンのベルトにも固定できるので、テクノライトやスコープを使っている時でも、じゃまにならなくて、とても便利だよ。

テクノスコープには方位磁針がついているので、方向がひと目でわかるのだ。これがあれば、オリエンテーリングもカンペキだね。

取りはずせ、ライトが90度まがる。単III乾電池２本使用。

シグナルミラーは、中央の穴をのぞきながら、光で相手と交信するためのものだ。とくに自分の位置を知らせる時に使うと、便利なのだ。

本体から取りはずすことができるテクノスコープは、５メートル～２００メートルぐらいまで使えるので、かなり楽しめるぞ。たまには野山に出て、バードウォッチングをしてみるのもいい。

ここにもスコープとライトがとりつけられるぞ。

相手と通話する時に押すのだ。

このテクノシーバーは、人間工学的なデザインなので、とても使いやすい。それにグリップ式なので操作も片手でOK。持っていれば、何かと便利な1台といえるのだ。

このテクノシーバーがあればキャンプや冒険もバッチリだよ!!

片手で簡単に操作できるように作られている、ハンドグリップ。にぎりやすいぞ。

今、人気バツグンのラジコンカーを紹介しよう。きみはどれを選ぶか!?

$\frac{1}{20}$スカイラインRSパトカー。8,000円　ヨネザワ　「西部警察」大門軍団のパトカーだ。バーランプ点滅・充電用ソケットつき。

$\frac{1}{16}$ニッサンサファリ4WD　9,980円　ヨネザワ　バーランプ点滅・ギヤ2段切換え・登坂力35°・充電用ソケットつき。

ホンダプレリュード　6,500円　マツシロ　ヘッドライト点灯・フロントサスペンション・ギヤ2段切換え。

$\frac{1}{16}$三菱ジープJ57　4WD　8,980円　ヨネザワ　登坂力45°・4輪駆動・ギヤ2段切換え・ダブルデフギヤ・充電用ソケットつき。

$\frac{1}{14}$ダットラ4WDブラック　11,800円　ヨネザワ　2WD↕4WD切換え・登坂力35°・デフギヤ採用。

$\frac{1}{16}$テータ4WDカスタム　8,980円　ヨネザワ　ヘッドライト点灯・登坂力45°・4輪駆動・ギヤ2段切換え・ダブルデフギヤ採用。

スカイラインRSターボ　6,500円　マツシロ　ヘッドライト点灯・フロントサス・全輪中空タイヤ装備。

ルノー5ターボ　ミニ　5,980円　マツシロ

ダンシングウイリー・新デフギヤ搭載。全長16ﾁﾝのかわいいやつだ。

ルノー5ターボ　デカ　9,980円　マツシロ

完全ウイリー走行・方向転回・Uターン自由自在・新デフギヤ搭載。

エースボーイミニ　5,980円　マツシロ　ダンシングウイリー・新デフギヤ搭載。

エースボーイ　8,980円　マツシロ　2chデジタルプロポ・完全ウイリー走行・新デフギヤ搭載。

ザ・ウィンチ　9,980円　マツシロ　2chデジタルプロポ・完全4WD・全輪中空タイヤ・砂地走行可能。

バギーボーイ　14,800円　マツシロ　ウイリー可能・新デフギヤ搭載・砂地走行可能。

スプリンターカリブ4WD　6,500円　マツシロ　ヘッドライト点灯・フロントサス・パワー2段切換え・全輪中空タイヤ。

ホンダシティターボデカ　9,980円　マツシロ　2chデジタルプロポ。

電動チョロQターボマグナムで遊ぼう

ヒモコンターボ3タイプ

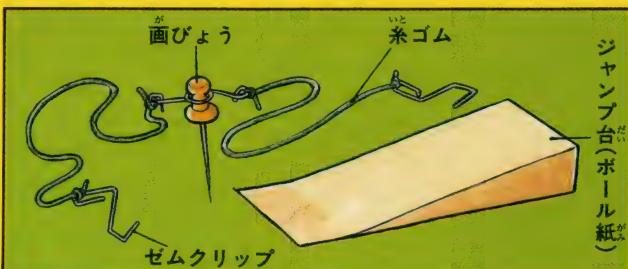
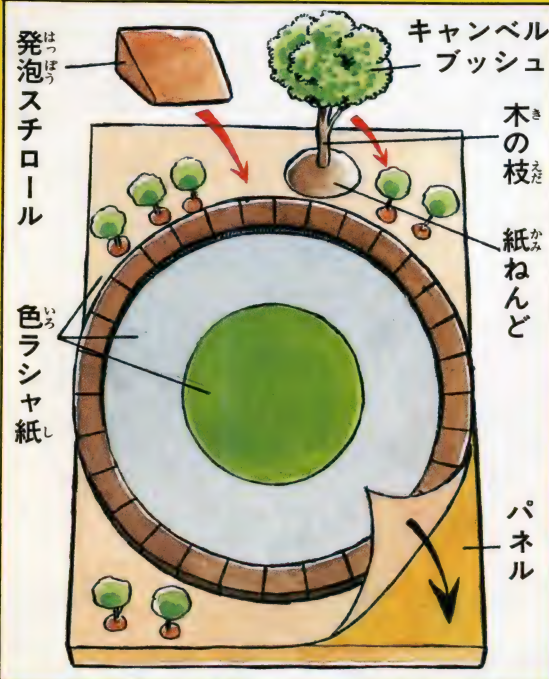
① ゴムコンでジャンプ!!

電動チョロQターボマグナムを2台使って、追いつ追われつの迫熱のレースを楽しんでみよう。

レーシングコースのベースを作ってレースをさせるわけだけど、糸ゴムでつないであるので、スピードによって糸ゴムがのびちぢみして、なかなかオモシロイのだ。

コースにボール紙で作ったジャンプ台をおくと、チョロQレースはますますエキサイティングになる。

チョロQターボマグナムは30秒の充電で、タップリ3分間走り続けるんだ。きみも新しい遊び方を考えてチョロQターボマグナムを何倍も楽しんでしまおう!!

発泡スチロール
キャンベルブッシュ
木の枝
紙ねんど
色ラシャ紙
パネル

レーシングコースのベースは図のように作ろう!!

このように簡単な工作だけど、何倍も楽しめることうけあいだ!!

製作／浅野利治　写真／青木雅夫

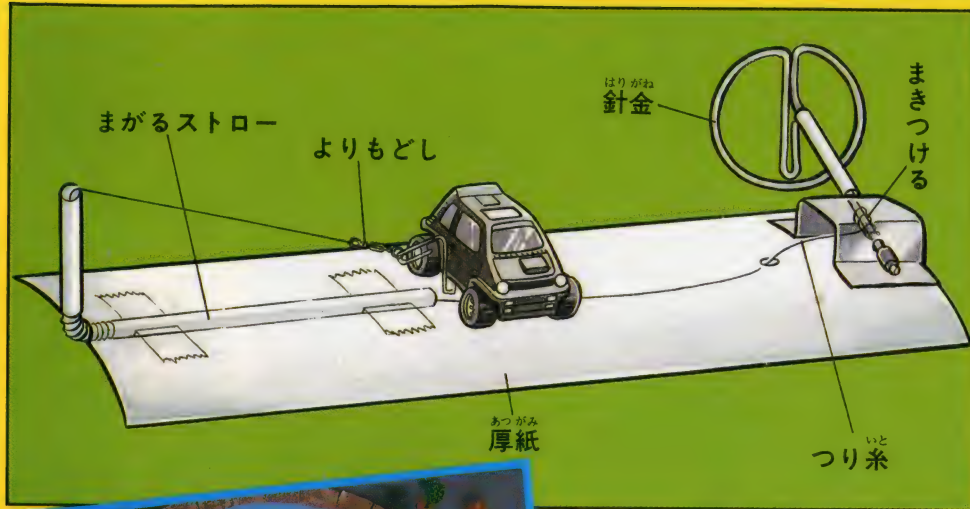
ごらんのように、なかなかの迫力のレースが楽しめるぞ!!

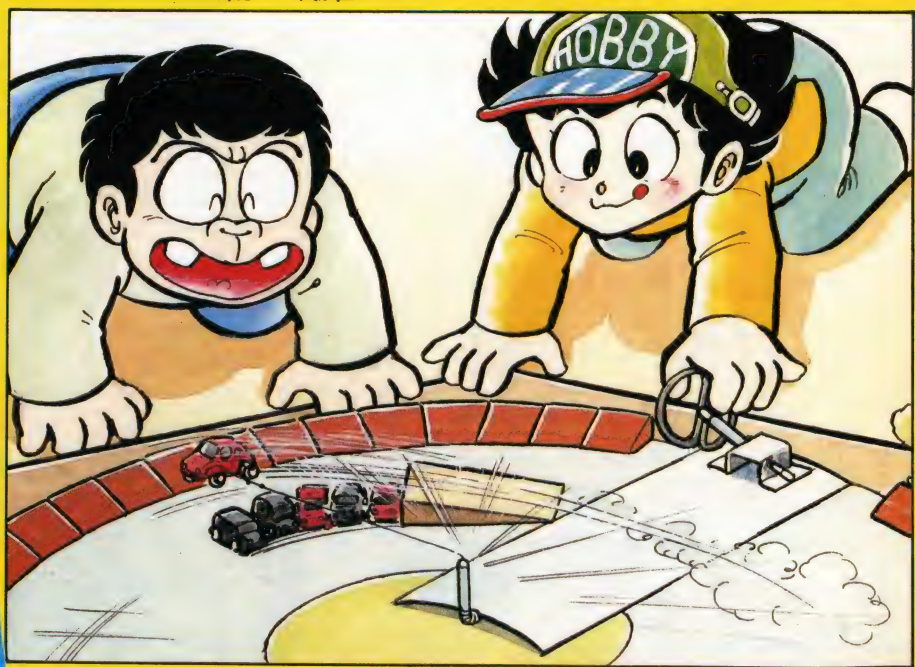
エネルギーチャージ
ターボマグナム
タカラ製 1,980円

2 元祖ヒモコンターボ登場!!

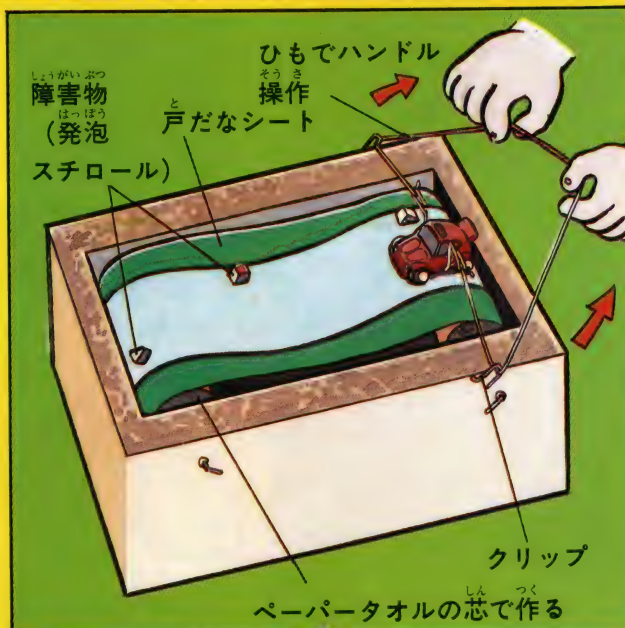
お次はチョロQターボマグナムを自由自在にコントロールできるヒモコンターボに挑戦してみよう!!

図のように針金で作ったハンドルでつり糸の長さを調節してやると、チョロQターボマグナムのコースがかえられる仕組になっているのだ。ハンドルうけは厚紙や、アルミ板で作るといいぞ。

上手にハンドルを操作して、うまくジャンプ台をクリアさせたり、障害物をおいて遊んでみよう!!

2カ所のジャンプ台をクリアしながら、ぬきつぬかれつのエキサイティングレース!!

きみの操縦テクニックで、ジャンプ台を飛べ!!

チョロQをならべて、何台飛びこせるか競走してみよう。

③ ターボマグナムでボックスタイプレーシングゲームを作ったぞ!!

チョロQターボマグナムの動力でコースが動く、画期的レーシングゲームだ!!

チョロQターボマグナムの動力に注目して、チョロQではなくコースの方を移動させるユニークなレーシングゲームだ。

コースは図のように、ペーパータオルの芯・戸だなシート・じょうぶな箱で作る。戸だなシートには、路面と芝生などをかいてコースの感じを出してやろう。コースの所々には、発泡スチロールを小さく切って作った障害物を接着してやると、レースがさらにおもしろくなるぞ。

チョロQターボマグナムは、シャーシにクリップでとめたひもを左右にひっぱってコントロールするのだ。うまく操作して、コースからはずれたり、障害物に衝突したりしないように、がんばってくれたまえ。

レース時間は3分間。きみのバッグンのドライビングテクニックでアタックしよう!!

ひもでハンドル操作

障害物（発泡スチロール）

戸だなシート

クリップ

ペーパータオルの芯で作る

きみのドライビングテクニックが3分間の勝負を決めるのだ!!

色々と自分でも工夫してみよう!!

コースを作る時のポイントは、ペーパータオルの芯がスムーズに回転するように注意することだ。指で軽くはじいてみて、ペーパータオルの芯がカラカラと回転するぐらいがいい。あと、ペーパータオルの芯ががたつかないようにすることも必要だ。

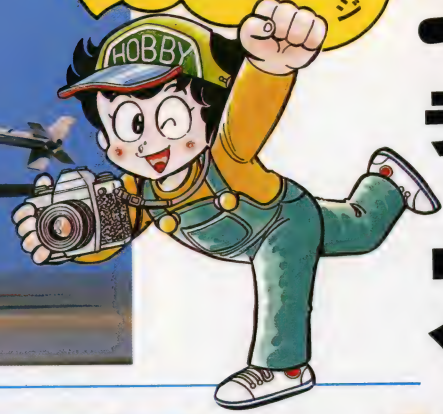
木を植えたりすると、コースがますますリアルな感じになり、臨場感もバッチリだ!!

チョロQカタログ
どんどん種類がふえて、ますます好評のチョロQ。新製品と人気シリーズの紹介だぞ。
チョロ獣
ゴジラシリーズ
あのゴジラや、メカゴジラがチョロQになってしまった「チョロ獣」。一輪走行で口から火をはくぞ。400円
プレーンチョロQ
ミグや、トムキャットなど世界の新鋭戦闘機がチョロQシリーズになってしまったのだ。 450円
コンバットチョロQ Lセット
ドイツ軍の装甲車がなんとチョロQってしまった!! 450円
チョロQダグラム
あのダグラムが3頭身になってしまった!! 600円
GTチョロQシルエットシリーズ
サーキットを走りまわるあのシルエットフォーミュラのチョロQだ。 400円
チョロQ Lセット
ノーマルのチョロQの中で人気のあるLセットなのだ。 350円
えとっ子チョロQ
来年の干支のねずみがチョロQになった。480円
えとっ子
GTチョロQ I
付属のタイヤに交換するだけで、おもしろい走行が楽しめるのだぞ!! 450円
チョロQパトカーシリーズ
世界各国のパトカーがチョロQになった。 350円
チョロQワーゲンセット
カワユくて人気のセットだ。350円
ハデハデチョロQ II
ノーマルのチョコQをベースに、ハデな塗装をした目立ちたがりやシリーズだ!! 450円
アイディア
チョロQQボート
なんと、水陸両用のチョロQだ! 480円
すえっ子チョロQ1
チョロQよりちっちゃくてカワイイのだ。 380円
すえっ子チョロQ2
すえっ子チョロQシリーズの第2弾なのだ!! 380円
チョロQレーシングスターター
6台のチョロQをいっせいにスタートさせることができるのだ。680円

CAMERA TECHNIQUE SEMINAR

ジオラマカメラ術入門

カッコいいジオラマ写真のとり方をバッチリ教えちゃおう!!

カメラを選ぼう

カメラには距離や絞りが自動的に決まるオートフォーカスと、自分で調整して決める一眼レフがある。同じジオラマを撮影しても、左の写真のようにちがってくるぞ。

a．一眼レフ

ふつうに写してもある大きさまでは写せる。大きなジオラマなら一眼レフで十分迫力のある写真をとることができる。

b．一眼レフにクローズアップレンズ

ふつうのレンズの前にクローズアップレンズをつけるとグッと大きく迫力のある写真がとれる。ジオラマ撮影には最適だ。

c．オートフォーカス

オートフォーカスで撮影するとジオラマをアップにすることができないので、迫力のある写真はとれない。

d．オートフォーカスにつくレンズ

オートフォーカスにはクローズアップレンズはつかないが、コンバーションレンズというのをつけると効果がある。ただ、このレンズは機種ごとに発売されていて、発売されていない機種もあるので注意が必要だ。

レンズをとりかえてみよう

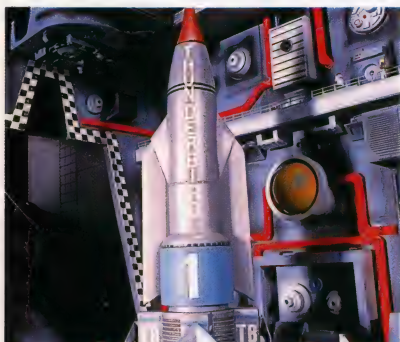
一眼レフのカメラの場合、レンズを取りかえて撮影できる。レンズは、標準、望遠、広角があり、それぞれクローズアップレンズがつけられる。

a．標準

標準レンズ（40～55ミリ）の場合は、ベースを入れて撮影したり、すこし大き目のジオラマの撮影に使ったりすることができる。

b．望遠

望遠レンズ（80ミリ以上）で、ジオラマを撮影することもできる。　望遠だと標準より近くまでよることができるので、迫力を出せる。

c．広角

広角レンズ（35ミリ以上）の場合は、工場など内部を広く撮影する時に有効だ。視界が広くとれるので、より本物らしい感じを出せる。

ジオラマ撮影をするために必要な道具を紹介しよう。これがそろえばバッチリだ。

カメラ　ニコン

右上のL35はオートフォーカスカメラ。シャッターを押すだけで写真OK。FE2は絞り優先オートの一眼レフ。FM2はマニュアル専用一眼レフ。FGはプログラミング機をそなえた高級一眼レフ。

ニコンピカイチ（L35AF）44,800円

ニコンFE2（ニッコール50ミリF1.4Sつき）111,000円

ニコンFM2（ニッコール50ミリF1.4Sつき）99,000円

ニコンFG（ニッコール50ミリF1.4Sつき）97,000円

レンズ　ニコン

広角は遠近感のある物、標準は一般的な物、望遠はジオラマによく使われる接写にと、それぞれの持ち味がある。

ニッコール28ミリF2.8S　42,000円

ニッコール35ミリF2.8S　26,000円

ジオラマ製作上の注意

ジオラマを作るときに大切なのは、キットのバランスと、遠近感（奥行）だ。撮影することを考えてキットを作っておくと、あとでらくだぞ。

a．キットの配置を決めろ!!

キットを組む時はジオラマのバランスを考えて配置しないとだめだぞ。大小のキットにめりはりをつけて配置しよう。

同じベースでも、スケールのちがうキットをならべると、小さいものは遠くに見える。これを利用して遠近感を表現しよう。

b．場面設定を考えよう!!

キットの目の方向（視線）で状況を表現できる。この写真では視線をそろえることで、敵にそなえるジオン軍を表現した。

今にも動きだしそうなジオラマっていうのがある。動作のと中をキットにすると、動きのあるジオラマが表現できるぞ。

ジオラマのポイントを強調することによって状況を表現できる。ここではハシゴをポイントにして休息を表現した。

キットを空中にうかして撮影する場合は糸でつる方法もあるけど、ゆれてピントがずれないように棒でしっかり固定しよう。

セッティングしたライトやキットを固定した台など、よけいなものが写らないように注意しよう!!

ジオラマ撮影の時、気をつけなければいけないのは、背景（バック）が切れないようにするということだ。これは、要注意!!

e．望遠＋クローズアップレンズ

望遠だけで写したものと変わらないように見えるが、背景にピントが合わないでボケるので本物らしい迫力を出すことができる。

d．標準＋クローズアップレンズ

ジオラマの部分の拡大などに最適。対象にグッとよって撮影できるので、この組み合わせが一番大きく撮影できる。

アングルを決めよう!!

ジオラマをどんな角度で撮影するのかというのをアングルという。いいアングルとはジオラマが一番カッコよく見える角度のことで、これをしっかり見つけよう!!

a．カメラアイ

撮影者の目の位置からとった写真の場合は、ジオラマ全体を表現したりする時には有効だが、目の位置が高くなるので、本物らしさはもう一歩になる。

カメラの視線のことをカメラアイという。ジオラマの中の人間の目の位置で写真をとれば、本物らしい写真がとれるし、巨大感も表現できるぞ。

b．構図

ジオラマ撮影も全体と部分を写す場合がある。こまかく作り込んだ部分を撮影してみても、なかなかいい写真がとれる場合もあるぞ。

下はふつうのアングルで写した写真。上はジオラマの人間の目で見た写真。上の方が、今にも飛びそうな迫力を感じるいい構図だ。

撮影前にカメラを確認!!

ジオラマ撮影をする前にカメラのセッティングをたしかめよう。これをわすれると写真がとれてなかったり、ひどい写り方をしてしまうことがある。しっかり確認だ!!

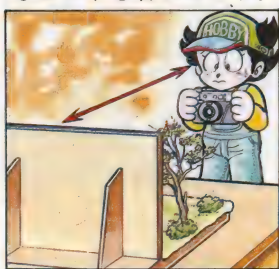
①レンズカバーをはずしてあるかな!?

②フィルムのASA感度を合わせてあるかな!?

③フィルムはちゃんとはいっているかな!?

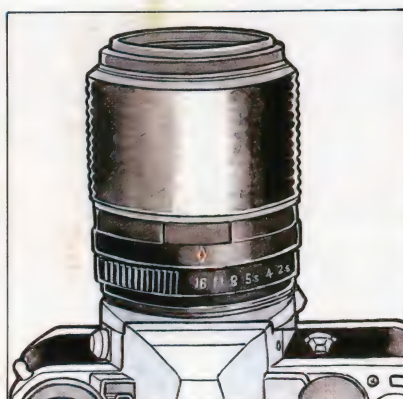
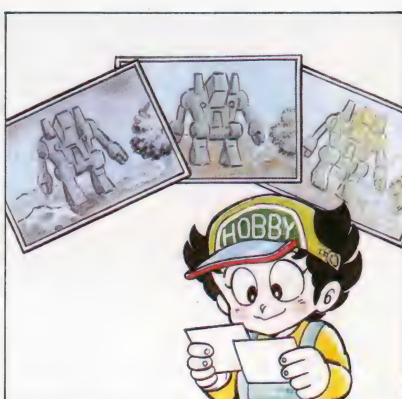
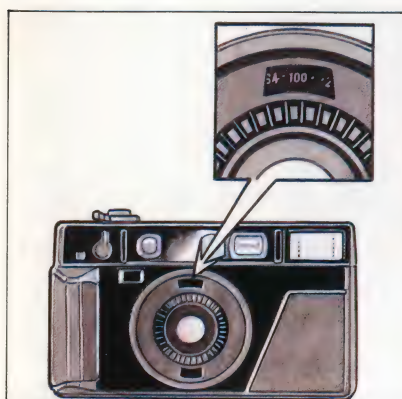
④電池が切れてしまっていないだろうか!?

●ピントはこう合わせよう

ジオラマは小さいのでポイントを決めて、そこでピントを合わせよう。

ピントを距離ではかるカメラもあるので注意しなきゃダメだ。

上の写真はピントが後ろに合ってしまった写真。前は完全にピンボケだ。下の写真はピントを中央に合わせた写真。全体にピントが合っていて、こまかい部分もハッキリ見える。

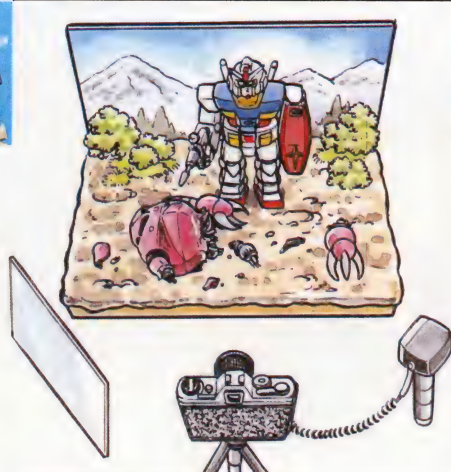
露出を合わせるのだ!

写真をとるにはピントと同じく露出も重要なのだ。露出とは明るさのことで、これをうまく合わせないと、でき上がった写真が明るすぎたり、暗すぎたりしてしまうぞ。

オートフォーカスの場合は、フィルムのASA感度をわすれずに合わせればOKだ!

撮影の時に、露出を少しずつ変えながら何枚も写しておくと、一番いいのを選べるぞ。

一眼レフの場合は露出の目もりをできるだけ数の大きい方にしぼり込むとピントも合うぞ。

ライティングはしっかりと!

室内での撮影にはライティングが必要だ。ストロボを使った時、ライトを使った時の撮影の仕方、自然光での撮影の仕方を説明しよう。

a. ストロボでの撮影

ライトがない場合に、ストロボでの撮影で、ストロボが本体からはなれない時は、背景にキットの影が写ってしまうことがあるので、注意が必要だ。

ストロボが本体からはなれる場合は反対側にレフ板(反射板)をおいて、間接的な照明をして、なるべく影を出さないようなライティングをしよう。

フィルター

ケンコー

クローズアップレンズ

各種のレンズの前にとりつけて、接写ができるようにしたレンズ。ジオラマ撮影にはかかすことのできないレンズ。

クローズアップレンズNo. 1　1,800円

クローズアップレンズ No. 2　1,800円

クローズアップレンズ No. 3　1,800円

クロススクリーン

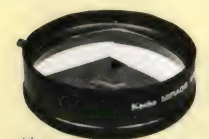
光の反射をきれいにクロスさせた効果を出すことのできる特殊フィルター。夜の情景などにバッチリだ!!

十字クロスのクロススクリーン　2,000円〜

クロスを変化させるバリクロス

ミラージュ

いくつもの像をかさねて表現できる特殊フィルター。幻想的な表現をしたい時や物が動いていく感じを表現したい時に使うと、効果十分のフィルターだ。

三面ミラージュ
3,800円〜

五面ミラージュ
4,800円〜

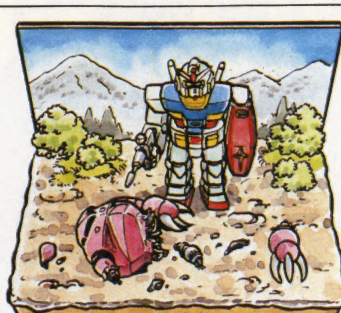
平行六角ミラージュ

b. ライトでの撮影

ネガカラーフィルムに合うランプはデイライト用ブルーランプがいいんだ。2灯あればどちらかを主にして、自然な照明になるようにするといいぞ。

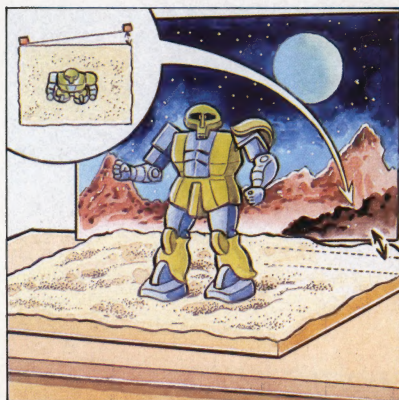
さらに、ライトの前にトレーシングペーパーをおくと、光がソフトになるぞ。また、色セロハンを使うと色んな効果を出すことができるんだ。

C. 自然光

太陽光の場合は、太陽を背にして、レフ板で光をまわすようにすると、影のどぎつさがなくなり自然に照明できるんだ。

背景もしっかり作れ

ジオラマに背景はなくてはならない物だけど、以外におざなりにされている。キットをちゃんと作っても、背景が雑だとジオラマもちゃちになっちゃうぞ。

背景を絵でかく場合はポスターカラーで、大きな紙にかこう。背景は大きいほどいいぞ。

色ケント紙やもぞう紙も使えるぞ。黒い紙に穴をあけて裏から照明すれば、星空もできるぞ。

ポスターを使うのも簡単だけど、ライトで光るので、少しななめにおくといいぞ。

本物の風景を背景に使うこともできるぞ。台の上にジオラマをおいて撮影しよう。場所をよく選べば、いかにも本物らしいジオラマがとれるぞ。

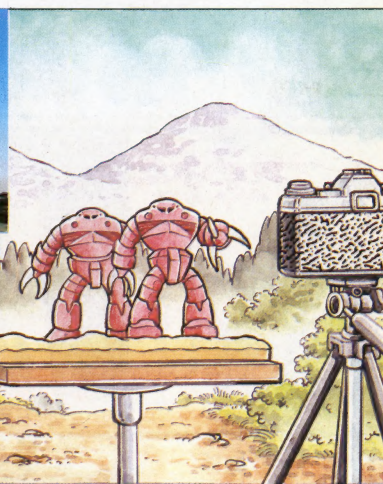
特撮に挑戦!

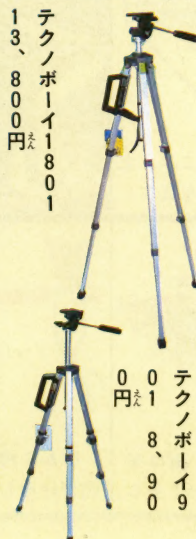
目を光らせたり、炎を作ってみよう。一眼レフカメラだとカラまきして、シャッターを2回きって、フィルムに二重に物を写す二重露光ができるぞ。これを使おう。

a．目を光らせてみよう（二重露光）

1回目は目だけ光らせて長時間シャッターをあけ、2回目に全体を写す二重露光をすると右下のように写るぞ。

b．炎を作ってみよう（綿を使用）

綿の中にムギ球を入れ、やはり二重露光で撮影すれば、上の写真のように炎を表現することができるぞ。

三脚

シャッタースピード1/30以下で物を写す時には、三脚を使用した方がいい。

LPL

テクノボーイ901 8,900円

テクノボーイ1801 13,800円

ライト

ランプ

ライト撮影にかかせない自然光ランプ ブルーランプ。（アイランプ）

ランプホルダー

好きな所にクリップでしっかり固定するランプホルダー 2,800円

LPL

ライトスタンド

持ち運びに便利な小型で軽量のライトスタンドコンパクト490 5,500円

そのほか

トレーシングペーパー

ライティングの光をやわらかくする。

色セロハン紙

ライトに色をつけて、感じを出す。

レフ板

光をまわすレフ板は、サランラップを厚い板にはりつけて作ってしまうことができるぞ。

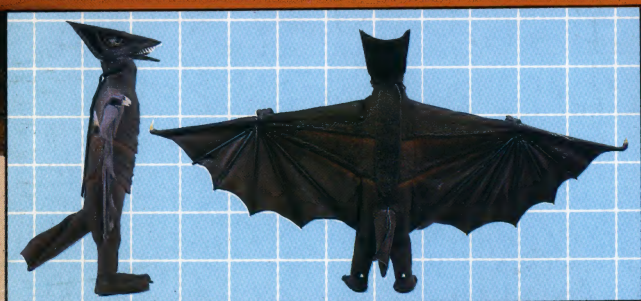
フィルム

カラーネガフィルム。ASA100以下の物を使うと、きめのこまかい写真がとれるからいい。

白黒フィルム。ASAが100〜1000までの物があって、使いわけられるぞ。

カラーネガフィルムASA400。暗い所や光の弱い時に使うとよく写るカラーフィルム。

FULL SCRACH GYAOS

©大映

超音波快獣ギャオスのフルスクラッチだ。

まず資料を調べて、作りたいサイズと同じ大きさの図面をかく。ポイントは全体のバランスと顔の形をしっかりとらえることだ。

次に図面に合わせてねんどで原型を作る。大事な作業だから、手をぬかないでがんばろう。

原型ができたら型取りだ。胴体は前後に分割して、石こうを歯ブラシではじいてもっていく。石こうの厚みは、1センチは必要。頭は切りはなし、バリアコートをぬったあとシリコンで型取りする。

石こう型にはラテックスを流して皮を作る。シリコン型には透明樹脂を流し、同時にムギ球と豆電球も入れていっしょに固めてしまう。

原型の芯を作る。しっかり立つように注意しよう。

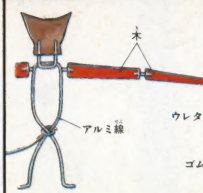
ねんどをもっていく。部分的に作らず、全体からやろう。

全体のバランスをとり、左右対称になるようにする。

細部に手をくわえ、表面ディテールをつけていく。

わり金で前後に分割し、片面ずつ石こうで型取りをする。

まわりをワクでかこみ、上下にわけてシリコンを流す。

芯に皮をかぶせる。翼は布、骨・爪・牙は木で作ってやる。

アルミ線の骨にウレタンで肉づけをして芯を作る。

ラテックスを流すときは、バリをつけておくように。

塗装をすれば完成だ。

製作／谷哲一郎　写真／青木雅夫

別冊テレビランド
ホビーボイ Vol. 1
昭和59年1月10日発行
編集・発行人 尾形英夫
発行所 徳間書店
☎東京都港区新橋4-10-1
東京(433)6231代
定価 四八〇円

雑誌 06493—1 ©徳間書店 1984

印刷・大日本印刷 Printed in Japan